workshop

gamers'

DUNGEON KEEPER II
MIGHT&MAGIC VII
TA: KINGDOMS
KINGPIN
DESCENT III
OUTCAST

брой 12,
юли-август
1999

64 страници

цена със CD: [4900 / 4.9] лв., без CD: [2900 / 2.9] лв.

1 месец БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ в NetBG! вж. стр. 20

[> кУПЕте си ОРигИнАл !]

	цЕНа[лЕВа]:
7TH KINGDOMS	34.00
AGE OF EMPIRES GOLD	120.00
AGE OF EMPIRES-RISE OF ROME	67.00
AGENT ARMSTRONG	26.00
ALIENS VS. PREDATOR	77.00
ALPHA CENTAURI	73.00
BALDUR'S GATE	82.00
BALDUR'S GATE SWORD COAST	62.00
BATMAN AND ROBBIN	20.00
BEAST WITHIN-GAB K2	51.00
BEAUTY AND THE BEAST	17.00
BETRAYAL IN ANTARA	40.00
BROOD WAR	58.00
BURIED IN TIME	29.99
CAESAR 3	77.00
CATFIGHTER	31.00
CHASM - THE RIFT	34.00
CITY OF LOST CHILDREN	34.00
CIVILIZATION 2 GOLD	73.00
CIVILIZATION CALL TO POWER	77.00
COMMAND AND CONQUER	30.00
COMMAND AND CONQUER: RED ALERT	34.00
COMMANDOS: BEYOND CALL DUTY	49.00
CONQUEST EARTH	24.45
DAGGER'S RAGE	20.00
DARK COLONY	26.00
DARK VENGEANCE	77.00
DEATHTRAP DUNGEON	34.00
DESCENT 3	76.00
DESCENT FREESPACE	53.00
DIE BY THE SWORD	49.00
DREAMS TO REALITY	34.00
DUNGEON KEEPER II	79.00
DUNGEON KEEPER	34.00
DUNGEONS & DRAGONS	43.00
EA EXTREME PINBALL	29.00
ECSTATICA 2 BUNDLE	25.00
ENEMY INFESTATION	74.00
ERADICATOR	34.00
FALLOUT 2	77.00
FINAL FANTASY VII	85.00
FORMULA I Racing	67.00
GANGSTERS	73.00
GRIM FANDANGO	87.00
HALF-LIFE	75.00
HEAVYGEAR II	77.00
HERETIC	24.45
HERETIC 2	69.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	80.00
HISTORY OF THE WORLD	29.99
HUNTER HUNTED	34.00
INCA COLLECTION - SIERRA	34.00
JAZZ JACK RABBIT 2	49.99
JURASSIC LOST/CASPER	49.00
KINGS QUEST 7	12.00
KLINGON HONOR GUARD	54.00
LANDS OF LORE 3	79.00
LEISURESUIT LARRY 2	43.00
LIGHTHOUSE	50.00
LORDS OF MAGIC	17.00
MAN IN BLACK, PREMIER MANAGER'98, MOTORHEAD	65.00

	цЕНа[лЕВа]:
MASS DESTRUCTION	25.00
MAX 2	54.00
MECH COMMANDER	74.00
MECH WARRIOR 3	80.00
MIGHT & MAGIC VII	80.00
MONSTER TRUCKS	29.99
MORPHEUS	65.00
MYTH II	60.00
NBA'99	34.00
NEED 4 SPEED 4 HighStakes	79.00
PAX IMPERIA	26.00
PHANTASMAGORIA STAGEFRIGHT	80.00
POLICE QUEST COLLECTION 2	43.00
POWER PACK 2	53.00
PUZZLE MADNESS	70.00
QUAKE 2	75.00
QUAKE RESURRECTION	54.00
RAGE OF MAGES II	75.00
RAINBOW 6 GOLD	67.00
RAMA	43.00
REDLINE	65.00
REQUIEM	77.00
RISE OF THE TRIAD	9.00
RIVEN SEQUEL TO MYST	71.00
RIVER WORLD	83.00
RUTHLESS.COM (TOM CLANCY)	77.00
SEGA RALLY 2	71.00
SHADOW CASTER	15.00
SHADOWS OVER RIVA	32.60
SHIVERS 2	43.00
SHOGO	65.00
SILVER	77.00
SIM CITY 3000	73.00
SIN	77.00
SKIPPER & SKEETO 2 THE GREAT TREASURE HUNT	34.00
SLEEPING BEAUTY	17.00
SPACE QUEST COLLECTION 2	34.00
SPEC OPS:RANGER TEAM BRAVO	54.00
STAR TREK GENERATION	24.45
STAR WARS Phantom Menace	85.00
STAR WARS Racer	87.00
STAR WARS X-WING ALIANCE	87.00
STARCRAFT	87.00
STARSIEGE	75.00
SYSTEM SHOCK	20.00
THE HIVE	24.00
THIEF: THE DARK PROJECT	77.00
TIDE OF WAR	77.00
TOCA 2 TURING CARS	77.00
TOMB RAIDER 2	44.00
TOMB RAIDER 3	63.00
TOTAL ANNIHILATION Kingdoms	77.00
TOWER OF DARKNESS	48.00
TRESPASSER	75.00
TUROK 2 SEEDS OF EVIL	77.00
UBIC FOR PC	34.00
UPRISING	26.00
URBAN ASSAULT	98.00
VIRTUAL CORPORATION	42.00
WARGASM	77.00
WARZONE 2100	77.00
WATERWORLD	25.00
WORMS ARMAGEDDON	79.00
X-COM APOCALYPSE	54.00

Тези заглавия можете да закупите от редакцията на GAMERS' WORKSHOP, която се намира на адрес: София 1000, ул. Гурко, 34, Вх.2, ет.2, тел: (02) 980 68 29, 980 72 45 или да ги поръчате по пощата с наложен платеж!

ТАЛОН ЗА 7% отСТъПка >_

Елате в редакцията с това списание и получавате 7% отстъпка от цената на игрите! Не е необходимо да режете талона, просто носете списанието!!!

[съдъРЖанИЕ]

Победителите от E3 [4]

Новини [5]

Freelancer [6]

Heavy Metall F.A.K.K.2 [8]

HMM3 Add-ON [11]

TZAR част2 [12]

System Shock 2 [14]

The SIMS [16]

Soldier of Fortune [18]

Rage of Mages 2 [20]

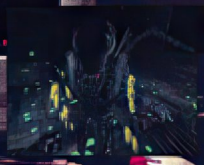
Starsiege [22]

Mech Warrior 3 [24]

Heavy Gear 2 [27]

Dungeon Keeper 2 [29]

ВИРТУАЛЕН СВЯТ ПРЕДСТАВЯ [37]


Aliens vs Predator [38]

Return to Na Pali [42]

Descent 3 [44]

Might & Magic VII [47]

Outcast [52]

TA: Kingdoms [55]

Kingpin [59]

Наскоро ми попадна една книга от български автор, която адски ме изкефи, но в момента просто не се сещам нито за името на книгата, нито за това на писателя. Един пасаж от нея обаче си записах, защото докосна някоя тънка струна в огрубялата ми душевност, а нещата, които карат човека да си спомня, че е такъв трябва да се пазят като зеницата на окото.
Ето го и него: "Аз съм от претърпелите поражение победители, драги, запомни това! Разбери, капитане мой, аз съм изолирано явление. Твърде значително, за да бъде разбрано веднага и твърде слабо, за да бъде трайно. Аз съм от ония, без които можем и същевременно не можем, едно малко чудо, мило и ненужно като цвете, което дарява сладост само на сетивата, но не прави околните по-силни, нито света по-добър, нито смирява душите, непоправими по рождение..."
Толкова сила има в тези няколко простички реда.
По същият начин бих искал да запомните и Gamers' Workshop - като малко чудо, като първия пролетен лъч, пробил студа на зимата и заиграл се в косите ви, като усмивка стоплила сърцата ви, като кратък миг красота оттеглил се преди да повехне и оставил след себе си копнеж. Красивите умират млади, нали знаете това? Надявам се само някъде, дори да е дълбоко в душите ви, да остане едно кътче отделено завинаги за нас и онова, което се опитахме да направим. Дори само това стига, за да е имало смисъл да бъдем. Е, поне опитахме! Постарахме се да станем приятели (с някои успяхме, с други - не), да ви разкрием и частица от самите нас, малко самонадеяно ви сочехме пътя (някои все пак тръгнаха по него), бяхме непримирими към глупостта (някои ни го простиха, други - не), бяхме ние - такива, каквито сме, а не такива каквито трябва да бъдем, за да ни приеме обществото като "добри момчета" (някои ни намразиха за това, други - не). Както и да е, колелото на живота познава само една посока на въртене - една реалност се изнизва покрай нас и идва друга, може би тя ще е по-добра към всеки от нас, но само съдбата знае дали сме заслужили нещо повече от това, което получаваме.
Питате се защо започвам така тази редакторска страничка. Защото се сбогувам с вас, приятели. Защото сме застанали на прага и последното, което остава да си кажем е: "Сбогом!". Беше ни приятно докато бяхме заедно, но реалността като че ли ни отказва правото на живот.
Може би тия, които ни харесвате сте твърде малко, може би предпочитате само да ни четете без да ни купувате, не зная. Истината е, че хората, които купуват Gamers' Workshop доста намаляха, и това обезсмисля труда ни, да не говорим за финансовите загуби, които търпим. Може би, за много от вас цената на съществуването ни е непосилна. Разбирам, естествено че разбирам, не бих могъл да упрекна никой - не и в тези кризисни времена, в които живеем, не и когато за тези пари наистина бихте могли да си вземете Playboy, ако правилно цитирам един "наш" читател.
Сигурно ще има нещастни, да - вярвам, че ще липсваме на някого - надявам се не толкова, че да полети като Батман, сигурно ще има и щастливи. Към последните: Понякога човек разбира какво е имал едва когато го изгуби - стара истина, и тъй като съм изпитвал това твърде често в окаяния си живот - ви обещавам - вас също ще ви заболи по един или друг начин - рано или късно. В природата на човека е заложено да си търси врагове, къде иначе би насочил негативната енергия, която трупа в ежедневието. Омразата се самоподхлажда, тя живее свой собствен, независим от вас живот, и всеки, който си мисли, че я контролира дълбоко и грозно се самозаблуждава - отнемете й дразнителя и тя изчезва. В следващия момент се питате за какво всъщност е бил цялата тази емоция. Хората са казали - за мъртвите или хубаво или нищо, тази поговорка носи много по-дълбок смисъл, отколкото изглежда на пръв поглед. Виждате ли вече тънката ирония във всичко това - за да ни мразите, ние трябва да живеем. Та ние можем да ви лишим дори и от омразата ви и вие ще сте безпомощни да попречите с каквото и да е - защо тогава се радвате?
Това ми прилича на онзи лаф: "Защо се радваш, като си болен от рак?" Винаги адски ме е кефил.
Какво да ви кажа за броя.
С него те стават дванадесет. Дяволската дузина :). Много читатели разбрали от тук-таме какво става със списанието се обаждаха с молбата да не го спираме. Сметнахме, че най малкото, което можем да направим е един прощален брой.
Намериха се добри хора, дадоха кинти - ето го броят. Цена 4900. Цена без диск - 2900. Като ще е гарга - поне да е рошава. Не бих казал, че работихме с особен хъс и ентусиазъм предвид обстоятелствата - как сме се справили ще прецените вие. Ако не друго, то поне дискът стана трепач и смятам, че ще ви свърши добра работа с тези 100-тина мегабайта програми.
А, да, Chopper ми напомня да спомена за сайта - вече работи форумът, в който можете да зададете въпросите си или да споделите нещо с всички, които го посещават. Там можете да задавате и въпросите си към нас. Поне веднъж на два дни някой го преглежда. Всички въпроси и препоръки относно самият сайт отнасяйте към Maylow - webmaster-а ни.
Някъде на последните страници ще публикуваме един "about", който трябваше да бъде сложен на сайта, но въпросния Maylow все забравя да направи това - нека всички разберат с кого (или какво) са си имали работа през годината, в която сме заедно.
Точно сега не ми се говори повече за броя и останалите - вече безсмислени - неща.
Само ще кажа, че открихме един нов талант - Сашо Бакалов (Snake). Ще прочетете две негови статии и една "импресийка" в рубриката Top&Drob. Очаквам отзивите ви относно това как се справя младежът.
И тъй, май наближава краят.
Загубено ли е всичко? Не, не съвсем. Все още има надежда. Тя се състои в това броят да се продаде 100% или да влязат реклами. Ако поне един от приятелите ви, на които давате списанието да го четат, този път вземе, че го и купи, няма да има никакви проблеми. С тази последна надежда свалихме и цената. Повече от това не можем да направим. Всичко останало е във ваши ръце.
Разбира се много от вас ще си помислят, че това е поредният номер за вдигане на тиража. Не се и съмнявам в това - човешката природа е предсказуема. Този път обаче, ще сгрешат. Можете да попитате, защо след като не всичко е загубено, е този песимизъм.
Ами защото приятели, не вярвам в чудеса - нас чудесата ни заобикалят отдалече - единственото чудо е как толкова дълго оцеляхме.
И защото, ***ако чудото не стане в нашата приказка***, не искахме да се разделим, подминавайки се като непознати - без да си кажем сбогом...

FREEMAN

www.headoff.com

ON-LINE ТУРНИР

Headoff Gaming Intranetwork и списание **Gamers' Workshop** организират **on-line StarCraft: Brood War турнир**.
Турнирът се състои от четири on-line етапа и един заключителен етап в зала.
Правила за on-line етапите:
" Играят се Ladder игри, при което се съставя класация на играещите. В Ladder игрите задължително се използват Ladder карти и скорост Fast. За всеки един от тези етапи се съставя отделна класация, като включените играчи започват от нула точки и могат да играят произволен брой игри с каквато и да е продължителност.
" За да участвате в някой от етапите, които могат да Ви осигурят класиране, трябва да заплатите едноседмично членство в Brood War Lobby на Headoff Gaming Intranetwork. Едноседмичното членство се придобива срещу 10 лв. и дава възможност за dial-up връзка на играчите към Headoff Gaming Intranetwork всеки делничен ден от 1.00 до 7.00 през нощта и целодневно събота и неделя. Играчите могат да играят, като използват и собствена dial-up връзка, а не само с осигурената им от членството в Brood War Lobby, но в такъв случай, удовлетворителна скорост и качество на връзката не могат да бъдат гарантирани от Headoff Gaming Intranetwork.
" Участниците трябва да имат инсталирано копие на StarCraft: Brood War, обновено до версия 1.05.
" Играят се мрежови игри на сървър на Headoff, към който Ви свързва StarCraft: Brood War Tournament Launcher. Задължително е използването на последната версия на програмата, като обновяването и става автоматично.
" Всеки етап започва в понеделник 1.00 часа и завършва в неделя 24.00 часа.
" Класирането в Ladder става в зависимост от натрупаните от участниците точки в турнира, като най-напред в класирането е участника с най-много точки. В зависимост от условията и начина на победа или загуба, може да се получават или губят различен брой точки. Колкото по-убедителна е победата, толкова повече точки получава победителят. Колкото по-разгромяваща е загубата, толкова повече точки губи победеният. Чувствително движение напред в класирането получава играч победил противник, който се е намирал доста по-напред в класирането преди срещата им.
" Не се отчита среща ако играта прекъсне преди края на първата минута (draw). Най-общо важи правилото, че ако играчът иска да се класира напред, важно е как играе с партньорите си и колко срещи играе.
" Награда: за I място във всеки от on-line етапите - 100 лв., осигурени от спонсора на турнира.
Правилата, изброени по-долу не са задължителни, но при спор се приемат от двете страни. В противен случай нарушителят принудително преустановява участието си в състезанието и губи членството си в Brood War Lobby.
" При прекъсване на връзката се присъжда загуба на този играч, чиято връзка е прекъснала.
" Играят се мрежови игри само с двама участници (one on one).
Правила за заключителния етап:
" Класират се първите 16 участници от общата класация по точки за on-line етапите.
" Когато играч е участвал в повече от един on-line етап в общата класация влиза най-доброто му постижение.
" Заключителният етап се провежда в рамките на един ден, по график, в зала.
" Класиралите се, за заключителния етап, участници получават указания за провеждането му с електронна поща.
" Награда: за I място - 150 лв., осигурени от спонсора на турнира.
Спорове и недоразумения, както и съобщения за некоректност от страна на конкретни участници в турнира може да отразявате в страницата "Съобщения" за StarCraft (Message Board - Group StarCraft), като задължително тези съобщения трябва да бъдат подписани с верни e-mail и име (в противен случай твърденията няма да бъдат взети предвид).
Организаторите на турнира не поемат отговорност за грешки в играта, както и за резултатите от тези грешки. Организаторите си запазват правото да променят условията на турнира и дори да го прекратят, по всяко време, ако се установят грешки (bug) или наличие на пробиви (exploit) в играта, които пряко или косвено (включително с допълнителен или променен програмен код) влияят на съставянето на класацията на турнира. Промените влизат в сила в момента, в който бъдат въведени и отразени в http://www.headoff.com, като всички участници ще бъдат уведомени с електронна поща.

Заявки за име и парола за членство в Brood War Lobby на Headoff Gaming Intranetwork се приемат на адрес:
гр. София, ул. "Стефан Караджа" 7, вх. Б, ет. 1, телефон +359 2 875408 - Headoff Gaming Club
гр. София, бул. "Арсеналски" 45, ет. 1, ап. 2, телефон +359 2 664191 - Информ Дизайн
гр. София, ул. "Гурко" 34, вх.2, ет. 2, телефон +359 2 9806829 - Gamers' Workshop.
Служители на фирма i-Wet ООД и списание Gamers' Workshop, както и членове на семействата им, могат да участват в турнира като се задължават, при класиране на I място, доброволно да преотстъпят наградата на следващия ги участник.
За справки по технически въпроси във връзка с турнира:

Headoff: (02) **981 69 69**
Gamers' WorkShop: (02) **980 68 29**

BROOD WAR

GAMERS' WORKSHOP & GAMESTATION ТУРНИРИ '99

посетете сайта на GAMESTATION: **www.gamestation-bg.com**

победителите от последния BROODWAR: Георги Филипов (2) и Евгени Бакърджиев (1)

BROODWAR ТУРНИР

11 и 12 септември

QUAKEII ТУРНИР

4-ти септември

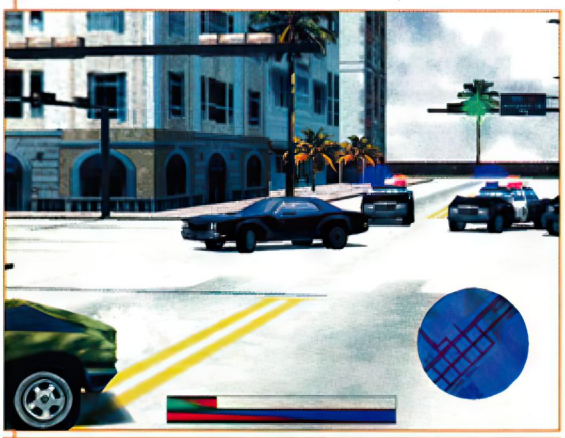
www.headoff.com

Победителите от Electronic Entertainment Expo...

FREELANCER

Black & White

Giants: Citizen Kabuto



DRIVER

Всяка година, по горе-долу едно и също време, геймърското общество е обхванато от някаква страшна еуфория... Electronic Entertainment Expo (E3) е мястото, където всички имат възможността да видят или поне да научат доста за почти всяка игра, която предстои да излезе през идната 1 година... Представяме ви списъка на наградените на E3'99.

Best of Show: Freelancer - Digital Anvil/Microsoft
Black & White - Lionhead Studios/EA
The Dreamcast - Sega of America
Giants: Citizen Kabuto - Planet Moon/Interplay
Team Fortress 2 - Valve/Sierra Studios

Best Original Game: Black & White - Lionhead Studios/EA
Freelancer - Digital Anvil/Microsoft
Giants: Citizen Kabuto - Planet Moon/Interplay
The Sims - Maxis

Best Game: Freelancer - Digital Anvil/Microsoft
Black & White - Lionhead Studios/EA
Giants: Citizen Kabuto - Planet Moon/Interplay
Soldier of Fortune - Raven/Activision
Team Fortress 2 - Valve/Sierra Studios
Vampire: The Masquerade, Redemption - Nihilistic/Activision

Best Action: Team Fortress 2 - Valve/Sierra Studios
Amen: The Awakening - Cavedog
Giants: Citizen Kabuto - Planet Moon/ Interplay
Quake 3: Arena - id Software
Rainbow Six: Rogue Spear - Red Storm

Best Action-Adventure: Oni - Bungie
Drakan: Order of the Flame - Surreal/Psygnosis
Heavy Metal: FAKK 2 - Ritual /G.O.D.
Outcast - Infogrames

Best Flight-Sim: Jane's USAF - Jane's Simulations
Flight Combat - Looking Glass/ EA
Fly! - Terminal Reality/ GOD

Best RPG: Vampire: The Masquerade, Redemption - Nihilistic/Activision
Anachronox - Ion Storm/ Eidos
Deus Ex - Ion Storm/Eidos
Diablo 2 - Blizzard Entertainment
Final Fantasy 8 - Squaresoft/SquareEA
Ultima: Ascension - Origin Systems

Best Racing: Driver - Reflections/GT Interactive
Need For Speed: High Stakes - EA Seattle/ EA
Star Wars: Episode I Racer - LucasArts/LucasArts

Best Simulation: Freelancer - Digital Anvil/Microsoft
MechWarrior 3 - Zipper/Hasbro Interactive
The Sims - Maxis
Theme Park World - Bullfrog

Best Strategy: Homeworld - Relic/Sierra On-Line
Age of Empires 2: Age of Kings - Ensemble Studios/Microsoft
Black & White - Lionhead Studios/EA
Command & Conquer 2: Tiberian Sun - Westwood Studios
Total Annihilation: Kingdoms - Cavedog

Best On-line Multiplayer: Team Fortress 2 - Valve/Sierra Studios
Asheron's Call - Turbine/Microsoft
Quake 3: Arena - id Software
Tribes 2 - Dynamix
Unreal Tournament - Epic Games/GT Interactive

Best new peripheral/hardware: Riva TNT2 - NVIDIA
3dfx Voodoo 3500TV - 3dfx
AMD K-7 - AMD
Microsoft Dual Strike - Microsoft
Microsoft Intellimouse Explorer - Microsoft

Outstanding Achievement In Graphics: Freelancer - DA/MS

Outstanding achievement in sound: Outcast - Infogrames

НОВИНИ и вируси

Водеща новина!!!

Първи Български Интернет Магазин

http://www.bgstore.com
онлайн продажба на игри, компютърни аксесоари и компютърна литература

Това е един много удобен и лесен начин да се снабдите с книги, списания, оригинални игри и прочее, свързано с компютрите и не само с тях. Представете си само - влизате в интернет, отивате на **www.bgstore.com**, разглеждате каталога и ако нещо ви хареса го поръчвате дори без да ставате от стола. Това ще ви спести много време и пари, тъй като всичко в магазина е с отстъпка. Също така има и много томболи за клиентите, от които можете да спечелите доста хубави неща. Целият екип на Gamers' WorkShop горещо ви препоръчва този адрес.

Bruce Shelley срещу John Romero на Age of Empires 2

На 16 Юли, Петък, в новия офис на Ensemble Studios в Далас, Тексас, се състоя двубой по двойки на AOE 2 между Bruce Shelley и Sandy Peterson от Ensemble и John Romero и Chris Taylor от Ion Storm. За тези, които все още се чудят - Bruce Shelley е създателя на Age of Empires и косъздател на Civilization, а John Romero мисля че не се нуждае от представяне. Както можеше да се очаква, момчетата от Ensemble наритаха задниците на колегите си. Злите езици говорят, че след мача Romero веднага предложил на Shelley "един бърз Quake", но можете да последния предвидливо отказал. Едва ли ще останете учудени, като ви кажа, че г-н Romero е последен по frag-ове (точки).

BioWare и Interplay ще представят новата си ролева игра на Gen Con

От Interplay са потвърдили слухът, че на предстоящото от 5 до 8 Август изложение в Милуоки ще изнесат подробности за тяхната "обширна мултиплър-насочена ролева игра" която се разработва в момента. Единствената информация, известна досега за това заглавие е, че тя НЯМА да прилича на Baldur's Gate. На E3 преди няколко месеца това заглавие бе представено пред отбрана публика при подозрителна секретност. Освен него, на изложението ще бъдат представени и Planescape: Torment и трите нови Star Trek игри.
Панаирът на Игрите Gen Con е най-голямото и старо по рода си изложение в Северна Америка. В 32-рото си издание, то ще предложи на посетителите повече от 3000 игри - от ролеви и настолни до компютърни.

Kingdoms анихилира конкуренцията

PC Data обяви класацията си за най-продавани игри за периода 27 Юни - 3 Юли. Както е видно, фентъзи ориентираната стратегия на Cavedog, Total Annihilation: Kingdoms, задържа първото си място, след феноменалния си дебют в края на Юни. Хитът на Bullfrog Dungeon Keeper 2 успя да изпълзи до десетото място. Във низходящ ред най-продаваните игри за периода са както следва:

* Total Annihilation: Kingdoms от GT Interactive
* Star Wars Episode 1: Phantom Menace от LucasArts
* Star Wars Millennium Falcon Playset от Hasbro Interactive
* Roller Coaster Tycoon от Hasbro Interactive
* Mechwarrior 3 от Hasbro Interactive
* Tonka Workshop Playset от Hasbro Interactive
* Star Wars Episode 1: Racer от LucasArts
* Sim City 3000 от Electronic Arts
* Tarzan Action Game от Disney
* Dungeon Keeper 2 от Electronic Arts

Лара Крофт в Playboy

На страниците на августовския брой на популярното списание Playboy се появили снимки на голата Nell McAndrews, известна повече като доскорошния модел и прототип на известната героиня от Tomb Raider - Лара Крофт. По настояване на адвоката на Core Design било издадено съдебно решение върху всички надписи "Tomb Raider" и "Lara Croft" да бъдат сложени черни стикери. Това било продиктувано от опасенията на фирмата-производител, че името на известната героиня ще бъде опетнено. За съжаление на моралистите и за радост на феновете на Лара, това решение е приложимо само на територията на Великобритания, така че беж към близката сергия за вестници и ако имате късмет ще зърнете Лара гола.

Създателите на Mechwarrior 3 обявяват плановете за нова игра

Zipper Interactive, създаелите на скорошния хит Mechwarrior 3, ще си сътрудничат с Microsoft при създаването на цяла нова игрална вселена за PC. Макар и все още да не е официално обявено, за новото заглавие се знае, че е екшън/симулация, която ще предложи на играчите възможността да се потопят в свят на въздушни пирати и безрасъдно смели приключения, като действието ще се развива по времето на Златната Ера на авиацията. Играта се очаква някъде през май. Тази информация е интересна по-скоро от друга гледна точка - отново се вижда усета към парите на Microsoft, който взимат под крилото си една от най-перспективните млади компании.

Origin отговаря на феновете на A-10 Warthog

След като бе обявено прекратяването на разработката на новия симулатор на Jane's Combat Simulation A-10 Warthog, сред почитателите на този род игри се надигна нечувано възмущение. И докато част от феновете поздравиха Origin за смелото им решение да се ориентират предимно към Multiplayer заглавия, много голяма вълна от недоволство заля пощата на производителите. За да умири духовете, представителят на Origin г-н David Swofford заяви, че макар и това заглавие да прекратено, феновете на фирмата производителка на най-добрите и реалистични симулатори "няма от какво да се притесняват и скоро време могат да очакват ново заглавие."

Trojan.PSW.CHV (a.k.a. Win32.PrettyPark)

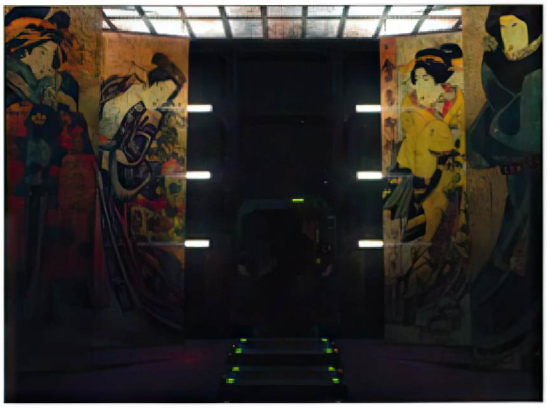
Отново хубавинка, която се разполага удобно на вашето ПиСи и започва нагло да разпраща разни съобщения на потенциални жертви. Съвсем между другото - всичките ви данни на тема connections, passwords, drive structure и т.н. - също биват засилени към адреса на някой от авторите на бацила или му се изпращат направо през IRC. Правят се отчаяни опити за връзка до някой от следните сървъри: irc.twiny.net, irc.stealth.net, irc.grolier.net, irc.club-internet.fr, ircnet.irc.aol.com, irc.emn.fr, irc.anet.com, irc.insat.com, irc.ncal.verio.net ,irc.cifnet.com, irc.skybel.net, irc.eurecom.fr, irc.easynet.co.uk. Веднъж установена - връката си стои (зависи от БТК де...) и работи перфектно, като през нея минават файлове и сякаква друга интересна информация за вашето ПиСи.
Самият инсталационен файл на вируса е PE изпълнимо EXE (иначе казано - Program Executable файл за Windows 9x), компресирано с WWPACK32. Размера му е от порядъка на 45 байта и е писан на Delphi (пъти по-кадърно от предишния споменат вирус...). Иначе - нищо интересно - стандартните екстри за един троянски кон.

www.digitalanvil.com

FREELANCER

производител: **Digital Anvil** разпространител: **Microsoft**

Играта, която успя да обере овациите на наскоро приключилото изложение на E3. Тя е! Тя е красива, прекрасна, въодушевляваща, огромна, прекрасна... споменахме ли красива? Freelancer е едно от бъдещите събития в областта на космическите симулатори. И как няма да бъде с такава рода? НеговБаща е Крис Робъртс, човекът стоящ зад популярната серия Privateer. Негови първи братовчеди са Wing Commander (гледахте ли филма?) и Starlancer. След презентацията на това заглавие в помещението на остана органична форма на живот, чието чене да не се беше подчинило на закона на гравитацията. Никой не бе подготвен за такава игра. Картинките, които ще видите в статията ще потвърдят думите ми много по-образно, отколкото аз някога ще мога да опиша. Тя просто изглежда зашеметяващо и впечатли всички с огромния си мащаб. Но да не избързваме със събитията. Нека първо ви разкажа частта от историята, която бе разказана на E3.

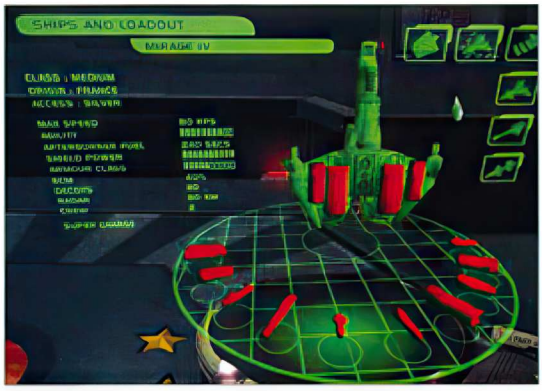


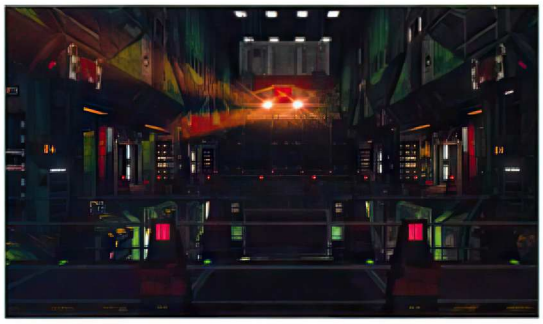
Историята на играта се развива през далечния 30-и век. Явно Нострадамус не е бил прав и човечеството е оцеляло подозрително дълго време. Току-що е свършила успешно Първата Слънчева Война. Резултатите от нея са напълното изличаване на Земята, Нептун и всички други планети от Слънчевата система. За човечеството думата "родина" става все по-разтегливо понятие, тъй като хората се разпростират на все повече и повече планети. Оформили са се Четири основни Къщи, които са разпределели влиянието си из космоса. Всяка една от тях съответства на страна от вече несъществуващата земя. Различаваме - Liberty House (да живее Америка), Bretonia House (британци, явно момчетата от Digital Anvil се е наложило да сключат договор със съвестта си, за да получат добри оценки от английските списания и сайтове), Rheinland House (швабите) и един представител на източната култура - Kurasan House (японци). Всяка една от тях има различна култура, архитектурен стил, флота и т.н. Политическите дрязги между тези велики сили, както и промените на икономическите показатели на планетите под техен контрол, ще се отразят директно върху

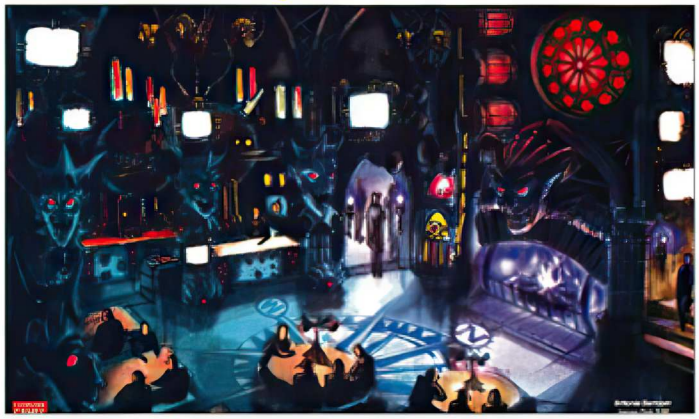
Ситуацията на въображаемата граница между човешката цивилизация и Космоса трудно може да се нарече особена стабилна. Ако трябва да бъдем докрай прецизни, цари анархия. Пълна, тотална анархия. Дългата ръка на закона все още не е успяла да достигне граничните планети. Беззаконието е ежедневие. Точно поради тази причина обсановката е особено подходяща хранителна среда за възникнаване на типове като Вас. Хора, чиятоединствена цел, е да спечелят пари. Наемниците. Към тази категория спадат и ловци на глави преследващи пирати, пирати преследващи търговци, търговци преследващи печалба ... схващате идеята.

От Digital Anvil са изградили истинска космическа Вселена. Тя живее свой собствен живот и нещата в нея непрекъснато се променят. Споменахме за политическите борби и дипломатичните напъни на четирите Суперсили. Те са само един от факторите, които ще ви пречат да продължите напред. Всъщност от Вас зависи, дали ще имате една постабилна и безоблачна кариера или отново сте избрали "живот на ръба". Например ако решите да гръмнете няколко кораба, които превозват метал X, можем да очакваме в бъдеще да се разрази нова продоволствена криза поради липса на горесоменатия материал и всички ще ви посрещнат като Месия, ако успеете да снабдите бедстващите с необходимите количества метал. Освен това компютърът няма да праща кораби от едно място на друго, само за да става някакво движение (като пънкарът с погото във вица със златната рибка). Те ще ходят от едно място на друго водени от собствени интереси. Вашите съвсем не ги интересуват. А в началото вие няма да сте и някакъв фактор в играта, с когото е нужно някой да се съобразява. Започвате с някаква второразредна бракма и пред вас имате една дузина възможности (не ви ли напомня Privateer?). От вашите решения напълно зависи, каква кариера ще предприемете пират, контрабандист, наемник, търговец. Вселената ще продължи своя ход, независимо от пътя, по който ще поемете. Single-player играта във Freelancer ще се развива както в Privateer. Той ще е разделен на мисии. Някои от тях ще бъдат задължителни и ще представляват част от историята във Freelancer. Другите ще бъдат използвани за придобиване на повече пари. За разлика от Privateer вторите няма да бъдат произволно генерирани, а ще следват развръзката на играта. Така например ако някъде липсва храна, като обща тенденция ще има повече кораби по търговски рейсове. Въпросът за вас ще бъде каква полза можете да извлечете от това.

Ако има игра, която да ви накара да се







чувствате незначителен, това със сигурност ще бъде Freelancer. Благодарение на прекрасната графика, Вашата незначителност е показана със страшна сила. Пример за това е показаната на E3 мисия, където вие имате за цел да влезете в пиратска база, която е засечена на дадени координати. Въпросната станция се е сгушила уютно в астероиден пояс, където се извършват миньорска дейност. Докато Крис Робъртс се е запътилил към свърталището на престъпниците, корабчето минава покрай миниращите съдове, които отчупват огромни късове скала от астероидите. В сравнение с тях вие изглеждате направо като бълха. Огромната врата, която ви въвежда в света на пиратите ще ви залее с нова вълна комплекси за малоценност.

Корабът ви, в началото няма да бъде последният крясък на модата. Дори ако трябва да бъдем честни, той е еквивалент на трабанта в сравнение с останалите модели. Естествено, ако държите да се задържите по-задълго във Вселената на Freelancer, трябва бързо да предприемете мерки за намиране на пари и закупуване на нов кораб (разбиване на детската ви касичка, грабеж на близкия магазин за детски играчки, изпълняване на опасна търговска мисия). Непрекъснато ще имате възможност да си ъпгрейдвате кораба, като единственото ограничение за тази свещенна за всеки играч дейност, ще бъдат вашите финанси. Засега подробности около допълнителните модули на кораба ви, не са изнесени. Знае се със сигурност, че ще имате на възможност оръжия като Ion Turret и Ракети с топлинно насочване. Ако пък успеете да се доберете до артефакт на Precursors (които са незаконни), в някой пиратски град ще намерите майстор, който ще изработи за вас супермощно допълнение към огневия ви арсенал.

Прекрасните графики и новият engine, който е разработен от Digital Anvil, няма да показват единствено звезди, звезди, звезди и тук-таме някой заблуден кораб. Дизайнерите са се погрижили да разнообразят безкрайно еднообразния космически пейзаж. За моя най-голяма радост ще видите различни мъглявини, облаци, гравитационни кладенци, пулсари и какво ли още не. Целта е тези нововъведения да не бъдат просто козметични подобрения на background графиката, а и да имат отражение върху gate play. Така например облаците прекъсват комуникациите ви.

Самите кораби ще бъдат произведения на изкуството, описани с различно количество полигони, в зависимост от размера им - от 4000 чак до умопомрачаващите 12000. Естествено, детайлите на един такъв мастодонт са от решаващо значение, за да прецените дали една игра е изпипана в графично отношение или не. Благодарение на системата в играта, вие ще имате възможност да обезвреждате чужди кораби просто като уцелите двигателите или системата за водене на бой. Направите ли това, те ще останат като безмълвни наблюдатели, докато вие вършеете из редиците им.

Но Freelancer няма да се състои в ходене (добре де, летене) наляво-надясно и стреляне, Freelancer ще бъде и икономическа симулация. В света на това заглавие ще има над 20 стоки, чиито цени зависят по сложни икономически модели от закона на търсенето и предлагането. Сред търгуваните предмети можем да намерим Храна, Медикаменти, Компютри, Оръжия и други подобни екстри. Всяка раса си има любим ресурс, който цени най-много и съответно е готова да плати повече от пазарната цена. Ако решите, че парите са малко и сте готови да рискувате репутацията си, можете съвсем спокойно да се забъркате и с трафик на забранени предмети. Там печалбата, а и рискът са много по-големи.

Интерфейсът в играта обещава да роди не един и два спора. Засега е предвидено управление единствено с мишка. Според създателите на играта, скоро ще бъде импелементиран и модул за джойстик, защото, както казва Крис Робъртс "Microsoft имат доста джойстици, които да продават". (с това той намеква за оношенията между Digital Anvil и Microsoft, които за сега са чисти и платонични. Остава спорен въпроса дали управлението чрез икони и ляв и десен клавиш в играта. Ако играчът пожелае това, изкуственият интелект в играта поема управлявението. От фирмата производител твърдят, че процесът на прицелване сам по себе си е невероятно сложен и предоставянето на управлението на компютъра не е някаква грешка. Според мен нещата стоят по по-различен начин. За такива вечно недоволстващи, като мен, от Digital Anvil са предвидили различни опции, докато се стигне до оптимален вариант.

Multiplayer-ът във Freelancer ще бъде доста зле застъпен. Засега заглавието се очаква първо да бъде предимно single player версия на Freelancer, а но 6 месеца след издаването на играта, плановете са да бъде пусната Интернет версията на тази симулация, която да поддържа до 1500 пилота едновременно в космоса. Ако ще е гарга, да е рошава!

Накратко какво ви трябва, за да се наслаждавате на Freelancer? Търпение в големи количество (заглавието е предвидено да излеза едва през 2000-ната година), Pentium II-450MHz с TNT 2 (не твърдя, че е минимална конфигурация, а такава, на която няма да насича играта). Грабвайте и 21 инчовите монитори и се облегнете спокойно на столовете. Freelancer ще ви накара да повярвате, че гледате някакъв супер-интерактивен филм. Стига толкова съм разказвал. Вече знаете повече от достатъчно, за да разберете какво може да очаквате от Freelancer - интензивен екшън в безкрайния космос със забележителна графика и gameplay.

GROOVE

www.ritualistic.com

action

HEAVY METAL F.A.K.K.2

производител: **Gathering of Developers**

разпространител: **Ritual Entertainment**

Майтапът настрана. Заключих чувството си за хумор в сейфа и глътнах ключа. Поне за няколко часа ще бъда обективен, безпристрастен, реалистичен. Тъй като на всички им е писало от ОНИЯ статии тази ще бъде много, ама много сериозна. Тя започва ето така: Ако питате Freeman, какво смята за SiN, ще се започнат едни охкания, едни пъшкания едни виения. Колко бил прекрасен, колко бил велик. Единственият екшън, чийто multiplayer можел да се опре на Quake. Диагнозата може и вие да си я поставите. Когато този подривен елемент в редакцията разбра, че Ritual Entertainment ще подготвят ново заглавие, като са взели лиценз от списанието Heavy Metal направо подлудя. (ако не сте чували това списание, много трудно ще ви обясня за какво става дума. Накратко - рисувани комикси и графични новели, които не се препоръчва да бъдат гледани от деца под 18 години). Завърза се разгорещена дискусия и накрая въпросът се разреши от самосебе си. It's Quake time! Майтапът настрана. Време е за нещо по-сериозно. А именно "Загадката на Workshop-а". Всеки брой ние ви задаваме един въпрос, на който вие не можете да отговорите. Който познае печели Супер Наградата, Ултимативната Премия, Големия К...р (бел.ред - става дума за келепир, някой да не си е помислил нещо друго) - вечеря с Chopper и едноносочен билет до Руанда заедно с Whisper. Задръжте конете, както биха казали английските лордове. Идва и Големият Въпрос: Какво е общото между "Костенурките нинджа", Лара Крофт, Penthouse и Heavy Metal?

А така, не знаете ли? Тюх, тамън всички се надявахме, че ще бъде изяден (става дума за Whisper и туземците, не намекваме нищо за твоите хранителни навици).

Майтапът настрана. Време е за нещо наистина сериозно. Става дума за историята на играта. Представете си Вселената. Планети за страх. Мъглявини, облаци, клонове, коренища, галактики, гигантски костенурки (но не нинджа)... А сега тръгнете по източния клон и на втората седмица ще стигнете до един кръстопът. Изчакайте да преминат дясностоящите и насрещното движение и направете ляв завой. Паркирайте. Пред вас стои планетата Х. Тя е източник на субстанцията на живота. Единствена и неповторима (нещо като Аракис, позната още като Дюн). За да се ограничи достъпа на цялата космическа паплач до нея, предприемчиви хора са й лепнали етикетче с надпис F.A.K.K2 . Разшифровано съкращението звучи ето така: Federation Assigned Ketogenic Killzone на квадрат. По нашенски Изключително Опасна Зона за Карбонови Форми на Живот (накратко ИОЗКФЖ). При подобна реклама, лесно е да се дости човек, че всички курорти на планетата фалират и се получава висока безработица, което води до ниска инфлация и... Но това не е най-големият проблем на тази малка планета. Както се досещате, въпреки всички взети мерки, разни тъмни личности с тъмни намерения и още по-тъмни очи (бел.ред. това пък откъде го измисли) са надушили далаверата и се опитват да си приватизират планетата. Между ламтежите на Големият Лош Персонаж (ГЛП) и осъществяването на пъклення план стои една крехка беззащитна и безспорно доста апетитна дама. Героинята F.A.K.K, взела името на планетата, е една много алтруистично настроена личност. Редовно чете съчиненията на Платон, а събота се отдава на медитация и пречистване на душата. Нека кръвожадната външност не ви заблужда. Вашата героиня ще трябва да се изправи срещу злото и да намери начин да спаси за пореден път планетата си (това вече го е направила веднъж в пълнометражния анимационен филм Heavy Metal: F.A.K.K. 2, който ще излезе през месец август тази година. Играта е негово продължение, което се развива 30 години по-късно).

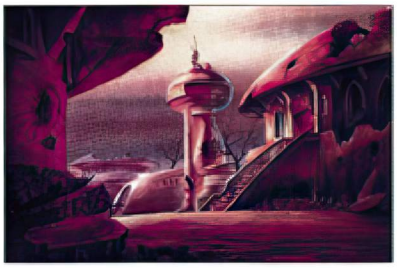
Оттук нататък следва изричане на сквернословни реплики, засягащи рода на програмистите, зъбене пред цените на новия хардуер, екшън, подскоци, различни оръжия, подмятания наляво-надясно, развитие на историята, непрестанен load-save, неспокойни нощи. Горе долу в този порядък.

Мисля че всичко е ясно. Очаквайте играта през пролетта на 2000 година, а демото най-вероятно ще се стовари върху вас към октомври. Всички много очакваме това заг....

Като че ли чувам недоволни гласове? Какво, не съм бил казал какво представлява играта? Какво ще я направи известна? Каква е тази графика? Защото е номинирана на E3? Добре, добре, предавам се. Може би имате известни причини да се възмущавате. Явно ще трябва да понапиша някоя друга страничка в повече.

Основата

Както вече сте се досетили, това е екшън. Дали ще прилича на Doom или на Tomb Raider зависи единствено от вас. Както и при Outcast, смяната от third person към first person перспектива си е въпрос на лично желание. Действието ще се развива на различни планети, всяка със своя уникален облик. Лично на мен F.A.K.K. 2 най-много ми прилича на MDK. Както и там, докато се разхождате из нивата и събирате това-онова (гъбки, коренчета, празни кутийки от Хайникен, такива ми работи), някой ще се опитва да ви прави живота черен. Май става дума за по-противната част на това заглавие - лошите. Засега няма много



информация за противниците ви в играта. На всяко ниво се очаква те да бъдат най-разнообразни (очаквайте наистина странни злодеи. Скиците, които разгледах ми дават основание да твърдя,че те ще бъдат нещо изключително детайлно изработено. Известно е, че Ritual ще използват скриптовете си за поведение на съществата от SiN. Това ще гарантира многобройни уникални моменти в играта и обуславя включването на много предварително зададени анимации, използващи engine-а на F.A.K.K. 2. Благодарение на големите възможности за задаване на индивидуално поведение на отделните същества (пък защо не и предмети) играта ще придобие уникален засега облик. Околната среда ще бъде супер интерактивна (т.е. ще можете да взаимодействате с нея по различни начини). Спомняте ли си уроците по компютърна грамотност в SiN (който не знае DOS, доста се озорваше, докато мине покрай картечниците ;)? В това заглавие възможностите ви ще бъдат много по-големи. Всичко в играта ще реагира адекватно на околната среда. В играта се намира така наречената Babble Dialog System. В него ще намерим възродена идеята на Sierra от зората на куестовете. Ще можете да си пишете вашите реплики, а героите би трябвало да ви отговарят смислени неща. Голямо предизвикателство и лично на мен ми е много интересно, как ще се справят Ritual с него. Дали играта ще ви изпише unknown command, ако решите да се изгаврите с нея?. Как ще се справят бавно пишещите и американците, които не знаят да пишат (един много сериозен процент от населението е неграмотно)? Тази възможност повдига повече въпроси отколкото отговори. Ще завърша параграфа за изкуствения интелект със следния пример. Става дума за ситуация, възникнала при показването на F.A.K.K. 2 на E3. Действието се развива в блатистите местности.

Странно гущероподобно същество се приземява върху лилиев лист. Изведнъж от водата изкача огромна, ама наистина огромна риба и погълща жертвата си. Героинята отива на лобното място на гадинката. Чудовището пак се появява, но този път кротко е показало главата си от водата, гледа ви с влажен поглед и пее неприлични песни.

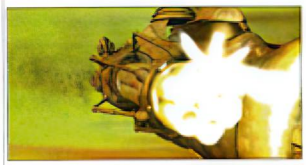
Като стана дума за неприличните неща, списание Heavy Metal, не може да се нарече особено благоприлично и поради тази причина очаквайте много, ама много кръв, секс и насилие. Второто като че ли е по-присъщо на по-специализираните игри, но ето какво е мнението по този въпрос на един от създателите - Richard "Levelord" Gray (ако на някой това име не му говори нищо, просто да погледне гениалните нива на SiN). Той обяснява, че Ritual Entertainment са единствените, които има смелостта да покажат няколко женски първични полови белега във F.A.K.K.2. Това щяло да бъде и големият плюс на играта. (Не че героинята не предполага към подобни мисли. Истинското ѝ име е Julie Strain и е известна с изявите си в списание Penthouse).

Засега имаме само едно уверение за системата на водене на бой - тя ще бъде с максимално просто управление. Няма да има нужда да ползвате цялата клавиатура, за да управлявате вашата героиня ефективно. Вие ще имате възможност да държите две оръжия едновременно - едно с лявата и едно с

дясната ръка (в едната пушка, в другата сабя на две строшена). Затова вероятно ще имате два клавиша за стрелба/действие. Освен стълкновения от разстояние, са предвидени битки с ритници и юмруци. По случая от Ritual Entertainment много сериозно изучават дебелите китайски и японски книги, за да направят всичко максимално реалистично. Освен да им пожелаем приятно и ползотворно четене, нищо друго не ни остава.

Графика

Всички са единодушни, че Heavy Metal: F.A.K.K. 2 е била най-красивата игра на E3 тази година. За това си има основателна причина - заглавието използва engine-а на Quake III плюс немалко подобрения. Последното е запазена марка за Ritual Entertainment. Техният специалитет е да правят с някой engine неща, които преди това са били немислими. Така например геометричният engine на Quake 3 е преживял няколко подобрения, след които вече ще наблюдаваме не само заоблени форми, но и конуси, които се усукват, движат се и правят какви ли не странни неща. А това е само върха на айсберга. Всички материали ще бъдат реалистично рендерирани и ще хвърлят истински отблясъци. Мраморът, стъклото и подобни отразяващи материали ще бъдат пресъздадени с невероятна точност и ще пречупват светлината. Комбинирането на няколко текстури ще позволи даден обект да отразява в себе си околната среда - дори и играчът, ако се доближи до него. Димът и мъглите се правят специално с идеята да е налице истинско усещане за 3D. Прозрачности, отблясъци, пречупване на светлина - всичко това бива изчисляване и се



"грижи" вашият процесор да не бездействa.
Споменавайки CPU, сигурно в главите на някои от вас свети червената лампичка. Въпросът е какви ли ресурси ще изисква Heavy Metal F.A.K.K 2. Единственият правилен отговор е - рано е да се каже. Все пак, за да ускорят играта, от Ritual са прибягнали до няколко хитрости. Една от тях се нарича LOD. Концепцията му е относително стара - при приближаването на даден обект към вас, той става много по-детайлен. При максимална степен на подробност, един човек бива изграден от над 1400 полигона. Когато започнете да се отдалечавате, тъй като няма нужда да го гледате във всичките му детайли, те започват бавно, но славно да си отиват от екрана.
Технологията dynamic polygon substraction ще доведе до нови измерения в садизма. Тя позволява всяка една част от дадено същество да бъде разглеждана като някаква група от полигони. Както си личи от заглавието, те лесно могат да бъдат отрязани т.е. в Heavy Metal: F.A.K.K 2 ще можете да осакатявате жертвите си, като ги оставяте без ръце, крака и други необходими им части, при условие че добре премерите ударите си.
Много време и нерви е отнело изобразяването на главната героиня. Проблемът се крие там, че един third person екшън се прави доста по-трудно от first person заглавие. Реалистичното осветяване на героинята, както и плавността на движенията при качване по стълби, катерене, лазене, бой са от жизненоважно значение за игра от подобен тип. Ако погледнете филмчето към Heavy Metal F.A.K.K 2, ще се убедите колко добра работа са свършили момчетата от Ritual Entertainment.
Последна забележка относно новият engine. Обещавам. Става дума за поддръжката на детайлни текстури (не става дума за bump mapping и S3TC, макар и те да са предвидени) - технология, чрез която дори и при максимално доближаване до дадена текстура тя не губи от качеството си.
Някой спомня ли си небето в Quake 2? Не, нали. Защото всеки се занимаваше с това да избие другарчето, а не да витае из облаците. За 3D action игра е позволено небето да е статично, но на кой му пука от това? Но тук говорим за Heavy Metal F.A.K.K 2. Стандартните движещи се облаци няма да свършат работа. Затова Rttual Entertainment са изработили порталната технология. Тя позволява определени области от небето да притежават геометрични свойства т.е. на тях могат да бъдат възпроизведени произволни анимации и обекти. Представете си преход между ден и нощ. Представете си светкавици, дъжд, буря. Представете си кораби, летящи около планетата. Ще разберете какво ви очаква в Heavy Metal F.A.K.K 2.

Звук

За анимационен филм с бюджет 15 милиона долара, Heavy Metal F.A.K.K 2 може да си позволи да наеме едни от най-добрите музиканти. Компютърната игра, като част от мащабния процес няма да остане по-назад в музикално отношение. За вашето ухо ще се погрижат гиганти като U2, Smashing Pumpkins, Hole, Metallica, KISS, Sammy Hagar, Alice in Chains и Aerosmith.
Целта на Ritual е да направят от музиката неразделна част от играта. Тя ще бъде по-скоро като тази на Unreal - ще звучи на отделни места в заглавието, като тя ще бъде в унисон с цялостното настроение в нивото.

Multplayer?

Heavy Metal: F.A.K.K. 2 ще бъде предимно single player игра. Там ще бъде основния акцент и всички ще се съсредоточат към изпиване на този елемент, Multplayer ще съществува, но все още никой не знае какво точно ще представлява. Дори Ritual Entertainment. Засега се обмислят вариантите той да бъде само first person, и да се изключи възможността за third person. Друго засега по този въпрос не се знае.

Bugs

Най-голямото разочарование в SiN бях многото бъгове. За съжаление те си играха на прескочи кобила в това заглавие и ограбиха в значителна степен удоволствието на играча. Положението ще бъде коренно различно в Heavy Metal: F.A.K.K. Създателите обещават, че този път бъгове в елементите на играта няма да съществуват. Явно са си взели добра поука от SiN. Имаме всички основания да им вярваме - вече има достатъчно време за тестване и тъй като от технологична гледна точка нещата са готови, основните моменти, върху които ще се работи, за gameplay-я и графиката. Да се надяваме, че няма да ни подведат.

Накратко

Ще сведа казаното дотук до едно изречение. Както казва Julie Strain : "I'm gonna kick Lara Croft's ass!"

GROOVE

Heroes of Might & Magic III

Armageddon's Blade

След три игри и един add-on, серията от походови стратегии Heroes of Might and Magic едва ли има нужда от представяне, така че не смятам да хабя вашето и своето време в ретроспекции. Само ще кажа, че тази поредица е типичен пример за успешна концепция за игра - достатъчно проста за усвояване и моментално навлизане в измисленията от дизайнерите свят, а в същото време достатъчно задълбочена, че да ви лиши с месеци от сън. Момчетата от 3DO дори отидоха една крачка по-напред - преплетоха сценария на легендарната си ролева серия Might and Magic с този на стратегията си HOMM, като по този начин създадоха една от най-величествените игрални вселени за всички времена.

След успеха на Heroes 3, един от най-задаваните въпроси сред феновете на поредицата бе "Кога ще излезе продължението и какво ново ще ни предложи?". На изложението в Ел Ей, завършило преди малко повече от месец, доста погледи бяха насочени към щанда на 3DO в търсене на отговор на горния въпрос. Е, отговорът беше намерен, но той определено не бе това, което играчите очакваха. Планираният add-on, носещ името Armageddon's Blade, бе в доста напреднал стадий на разработка, но когато бе публично обявен, вместо радостни възгласи се чуха само гневни коментари. Признавам си, че и аз бях крайно изненадан и разочарован от поетата от страна на разработчиците посока. Става на въпрос за следното: планираният за продължението нов град Forge и неговите обитатели някак си не се вързваха с досегашната атмосфера на играта. Новите единици бяха някакви странни биомеханични комбинации от приказни създания и футуристични технологии. Така че съвсем нормална бе негативната реакция на игралното братство - че на кой са му притрябвали танкове с тела на русалки, кибер-зомбита или гоблини с монтирани лазерни пушки на раменете им. И стана това, което аз малко очаквах, но останах силно впечатлен от него - 3DO в знак на уважение към клиентите си прекрати проекта. Най-хубавото в цялата тази история е, че дизайнерите са имали готов план за втори add-on и веднага върху него е започната работа. Така че сега ще хвърлим едно око върху старото/ново продължение на Heroes 3 - Armageddon's Blade.

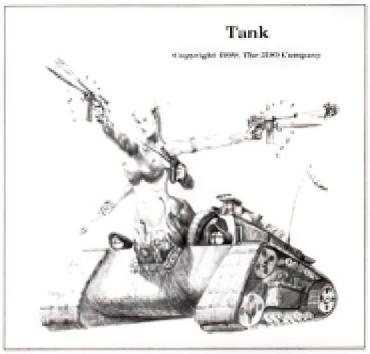
Историята започва там, където свърши Might and Magic 7 - злият Lucifer Kreegan решава да открие древен и могъщ артефакт, Armageddon's Blade, който да му помогне в пъклените планове за власт над Enroth. В отговор на това кралица Catherine решава да наруши крехкия мир и посяга към оръжието за да спре дявола. В центъра на последвалия хаос от незнайно къде изниква мистериозния град Elemental Conflux. Както си му е редът, новия град ще предлага два нови типа герои - един воин (Planeswalker) и един магьосник (Elementalist), както и седем нови създания, всяко от който ще може да бъде ъпгрейдвано към по-мощно себеподобно. От най-слабите към най-силните, обитателите на Confluxa-а са следните: Pixie (ъпгрейдвано в Sprite, познат ни от Heroes I и II); Air Elemental (ъпгрейдван в Storm Elemental); Water Elemental (ъпгрейдван в Ice Elemental); Fire Elemental (ъпгрейдван в Energy Elemental); Earth Elemental (ъпгрейдван в Magma Elemental); Psychic Elemental (ъпгрейдван в Magic Elemental) и Firebird (ъпгрейдван в мистериозно изчезналия и силно липсващ на феновете на първите две части Phoenix).

Както сами виждате някога неутралните единици вече са в под егидата на новия град, и като техни заместници ще видим познатите ни от втората част въоръжени с прашки Halfling-и, златни и диамантени Golem-и и една изцяло нова единица - Sharpshooter, като самото й име говори доста за нейните умения с лъка. Има и още няколко нови създания, но за тях след малко.

Освен новия град, единици и герои, Armageddon's Blade ще предложи на феновете на поредицата 38 нови самостоятелни сценария, както и 10 специално направени мултиплейър карти. Отделно от тях ще вървят и доста нови кампании - 5 стандартни и една майсторска. Всяка една от тях ще проследява действията на конкретен герой или група герои, борещи се за постигане на своите цели в няколко обвързани с обща история сценария. В първата кампания, носеща името на играта, ще влезете в ролята на кралица Catherine и нейният съпруг Roland в битката им срещу Kreegan. Тук ще се натъкнете и на мистериозния Gelu, - полу-елф, стремящ се към унищожаването на древния артефакт. В петата кампания, The Dragon Slayer, вие ще управлявате младия магьосник Dracon, който се надява да увенчае себе си със слава, чрез намирането и убиването на четири могъщи дракона, съвсем нови за вселената на Might and Magic: Crystal Dragon, Azure Dragon, Fairy Dragon и Rust Dragon. Всеки един от гореизброените гущери ще е по-силен от предишния, а всеки един от тях е по-силен от познатите ни до този момент дракони.

Само след като минете петте стандартни кампании ще можете да се включите в майсторската, която ще проследи развитието на младия рицар Christian, познат както от ролевите Might and Magic, така и от досегашните издания на HOMM.

Освен всичко казано дотук, продължението на Heroes 3 ще върви с два нови и много мощни генератора - на карти и кампании. Няма да се впускам в много подробности тук, само ще спомена, че ще можете да обединявате до осем различни карти в кампания, като ще ви се предостави почти безгранична свобода при конфигурирането и настройката на отделните елементи на игра.



От 3DO обещават и промени в някои елементи на gameplay-я, но засега не са обявени никакви подробности. Като край мога да кажа, че Armageddon's Blade има всички налични предпоставки да продължи и затвърди успеха на поредицата Heroes of Might and Magic.

WHISPER

производител: **Haemimont** http://tzar.heavengames.com

TZAR
The Burden of the Crown

Както обещахме в предния брой на списанието, започваме представянето на расите от Tzar. Но преди това ще ви информирам за ***някои новости около играта***. ***Вече абсолютно всички единици и сгради са готови и в момента усилено се тества gameplay-я***. Тепърва предстои най-важната част от работата на момчетата от Хемимонт - балансирането на отделните единици и на расите като цяло. Докато те правят това, техните колеги от Юрапел се трудят върху специалните ефекти. Само като видите как Драконът бълва огън или как Fireball-а покосява противника ще ви падне шапката. Предвижда се ***световната промоция на играта да бъде 30 Август***, като фирмата, която е поела разпространението е обещала, че за България ще има преференциални цени. И така приятели, малко остана до излизането на първата българска стратегия в реално

От ляво надясно: Spy, Maceman, Mage, Priest, Peon, Footman, Pikeman, Archer, Longbowman, Crusader, Knight и Stone Golem. Отзад - каруца.

Кули - Watch , Guard и Keep Tower- и една къща зад тях.

От ляво - Ballista, Catapult и Heavy Catapult

време - игра, която има потенциала да се превърне в абсолютен световен хит.

Започваме с *Европейците*. Най-грубо казано, това са най-скъпите и силни единици в играта. Бихме могли да ги оприличим с протосите от StarCraft, но сравнението ще бъде отчасти неточно. В основата на цялата ви империя стои селянинът. "Всички селяни са еднакви" е казал кметът на Мисирково и е бил прав. Работниците и на трите раси са със сходни показатели, като се различават само на външен вид. Тяхната роля навсякъде е еднаква - събират ресурси и храна, строят, ремонтират. Освен тези основни задължения, селяните и на трите раси могат да завземат противникови сгради, а само тези на Европейците и Арабите могат да подкупват противникови единици, като по този начин ги правят ваши. Тази тяхна способност изисква да сте тръгнали по Пътя на Търговията и Занаятите.

Тук искам да направя уговорката, че цялата информация за атака, защита, цена, жизнени точки и прочие, която ще прочетете в следващите редове е предпоследна. В зависимост от нуждите на gameplay-я някои показатели ще бъдат променени с цел балансиране на играта. Това не означава, че данните, които ще ви поднеса са измислени или неверни. Много от тях ще останат в този си вид в крайния вариант на играта.

Първата бойна единица, която ще е достъпна за вас като Европейски монарх, след като построите Barracks, е **Footman** (Атака 6, Броня 2). Той е пешак, въоръжен с меч и щит. Footman-ът е и първата от условно обособените основни (или първо ниво) войски в играта. Те ще бъдат присъщи за всички раси, но с известни различия. Той ще се отличава от аналозите на останалите две раси по по-здравата си броня (носи щит). Другата основна единица е въоръженият с лък **Archer** (Атака 5, Броня 0). Един от интересните моменти в Tzar е, че почти всяка бойна част има бонус срещу определен вид войска, като от своя страна е уязвима от друга такава. Това с особена сила важи за **Maceman** (Атака 8, Броня 0) - изключително силна начална единица, въоръжена с боздуган. Както виждате, той няма никаква броня, като това се компенсира от сериозната му нападателна мощ. Maceman-ът получава бонус на атаката си срещу footman-и от всички раси, както и срещу машини (катапулти, балисти). От своя страна той е доста уязвим от стрелите на Archer-ите.

След като откриете Temper Steel и Halberd от Blacksmith-а, ще можете да строите **Pikeman** (Атака 8, Броня 4), въоръжен с дълго копие и огромен щит. Тази мощна и характерна само за Европейците единица има бонус на атаката в сражения срещу конници. Благодарение на големия си щит има и бонус на защита срещу стрелци. За сметка на тези си предимства, Pikeman-ът става лесна плячка за всички пешаци. Арабите имат сродна единица (Spearman), но тя е с доста по-слаби показатели. Като построите Stable и откриете Plate Mail от Blacksmith-а, ще можете да произвеждате **Knights**. С Атака 9 и Броня 6, това са едни от най-силните единици в играта, като изключим магическите. А ако откриете Longbow от Lumber Mill-а, ще имате възможност да ползвате услугите на най-добрите стрелци в играта - **Longbowman** (Атака 6, Броня 1). Тази войска е присъща само на Европейците, като другите две раси нямат неин аналог. Longbowman-ът има почти два пъти по-голям обсег от обикновените Archer-и, повече жизнени точки и има по-високи Атака и Броня.

Всички раси ще имат достъп до балисти, катапулти и тежки катапулти, като за последното трябва да сте избрали Пътя на Войната.

Останалите единици на европейците са достъпни едва след като тръгнете по определен Път. Ако изберете този на Магията, тогава ще можете да си направите **Mage** (Атака 5, Броня 0). Показателите му са доста слаби, така че не е много разумно да го използвате като боец. Силата му е в магиите, които първо да откриете. Магьосника може да призовава **Прилепи**, който макар и с малко живот и относително слаба атака, са изключително полезни създания. Като начало ще спомена, че това е най-бързата гадина в Tzar. Всички войски за близък бой ще му нанасят малки поражения, но за сметка на това стрелците ще го свалят много лесно. Прилепът не може да атакува единици, които не са от плът и кръв - катапулти, скелети, и др.

След Bat ще можете да откриете **Stone Golem**. Това е най-силната единица на Европейците - 500 жизнени точки, 30 Атака и 15 Броня. Големът се призовава от магьосник, като процедурата е следната: Всеки Mage има по 100 мана, а един Голем струва (засега) 600. Когато кажете на магьосника да започне призоваването, той изпада в медитация и започва да акумулира мана. Когато тя достигне 600 - voila, имате си Голем. Уловката е, че докато медитира, вашият маг е изключително уязвим, така че ще трябва добре да го пазите. Ако го раздвижите, заклинанието пропада и ще трябва да започне наново. Силната страна на Stone Golem-а е, че има бонус към атаката при рушене на сгради.

Освен да призовава, Европейският Mage ще има на разположение и няколко магии за директно поразяване. Много полезно и мощно е заклинанието **Freeze**. То действа върху определен периметър, като всички единици, попаднали в обсега му, ще бъдат замразени за около 20 секунди (още се спори за времетраенето). Освен това, замразените единици ще понесат поражение в размер на 40 точки, а докато действа магията бронята им става нула. Или иначе казано стават лесни жертви. В арсенала на Mage има и още две заклинания - **Invisibility** (прави ваши единици невидими) и **Lightning** (прави вражески единици да умират).

Ако тръгнете по Пътя на Религията, най-важната ви придобивка ще бъде **Priest**. Свещеникът има няколко магии на разположение, първата от който е **Bless**. Чрез нея временно ще можете да вдиг

Castle - Това е най-важната сграда на европейската раса. Зад нея е Marketplace -а, чрез него осъществявате търговия.

Горе вляво - Storage (Склад); до него е Barrack (Казарма); под нея е BlackSmith (Ковачница) и долу вляво е Farm (Ферма).

Горният ред (отляво): Cathedral (Катедрала); Church (Църква); част от терена и Trade Guild (Търговска гилдия). Домен ред (отляво): Farm (Ферма); Lumber Mill (Дърворезница); „Gamers'" WorkShop (Работилница); Academy (Академия) и Tavern (Кръчма).

Горният ред (отляво): Mage Guilde (Гилдия на магьосниците), Stable (Конюшня), Field (Нива) и Outpost (Преден пост).

нете показателите на приятелски войски. Другото полезно заклинание е **Heal**. Както се досещате, с него ще можете да лекувате. По-интересното в случая е, че ако Heal е последната магия, която Свещеникът е направил, то докато не му кажете друго, той ще лекува автоматично намиращите се около него ранени единици. Последно по ред, но не и по-значение е заклинанието **Exorcism**. То е много ефективно и нанася сериозни поражения срещу магьосници, свещеници и магически създания - дракони, големи, прилепи и др.

Едно от големите преимущества на Пътя на религията е възможността да обявите Кръстоносен поход, като само Европейската раса има достъп до тази екстра. Това нещо струва бая ресурси, но пък направите ли го, на ваша страна се стичат ***12 Кръстоносци*** (Атака 12, Броня 6), а това, повярвайте ми, е доста сериозна сила. Crusade можете да свикате само около Катедралата и докато има живи Кръстоносци не можете да призовете нов Поход. Последната единица, която получавате, ако тръгнете по "Верния" Път, е **Spy** - идеалното средство за Всяване на смут сред вражеските редици. Шпионинът има специалното умение Impersonate, което му позволява буквално да Влезе под кожата на която и да е вражеска единица. Естествено приемникът умира, а вашата единица вече изглежда като жертвата си. Най-хубавото в цялата работа е, че противникът ви по никакъв начин не може да разбере какво е станало, освен ако няма собствен Шпионин, който да засече вашия, или не ви хване да убивате селяните му. И вие, и той съвсем свободно ще можете да управлявате общия unit. Само Европейците и Арабите ще могат да ползват услугите на Шпионина.

Ако имате малко по-меркантилна нишка, сигурно ще предпочетете Пътя на Търговията и Занаятите. След като построите Marketplace ще имате възможност да си направите Каруца, с която да движите търговията. Предимството ѝ е, че може да превозва по-голямо количество ресурси, откокото аналозите на другите раси (Керван при Арабите, а при Азиатците самите селяни извършват тази полезна дейност). Другата особеност на Каруцата е, че можете да я използвате и като транспортно средство за войската ви.

Ако тръгнете по този път, ще можете да изобретите Лихварство-то, което пък ще ви позволява да взимате заеми от Таверната. Доста полезно откритие е Supply Storage - чрез него вдигате Population Limit-а си с 25%, т.е ако максимума единици, които можете да построите е 200, чрез горното откритие вие ще можете да построите 250. Trade Taxes пък е друго изобретение, което ще ви позволи да събирате даньци от Market-ите си, като то е достъпно само за тази раса. Другото характерно за европейците откритие е Map Making, което ще даде на расата ви най-мощната водна единица - **Galleon**.

За вас, любители на войната, най-добрият избор несъмнено е Пътят на Войната. Тук трябва да вмъкна малко допълнителна информация. В миналия брой на списанието писах, че всички единици в играта могат да трупат опит и да качват нива. За тази цел обаче трябва да изобретите Learning, което ще ви позволи трупането на опит, но само до 4-то ниво. Тръгването по Пътя на Войната автоматично ще ви даде възможност да вдигате нивото си до 10-то. Съответно ако изобретите Heroism можете да трупате опит без граници. Комбинирайте това с Leadership (когато вашият герой трупа опит, всички единици около него получават част от experience-а) и вече работата става дебела. Като добавим към това Body Building, което увеличава жизнените точки на войските ви с всяко качване на ниво, тогава работата става адски дебела.

В общи линии каканото дотук покрива до голяма степен характерните особености и единици на Европейската раса. Пак подчертавам, че тази информация все още е предпоследна - до крайния вариант на играта доста неща може да се променят.

Малко преди да завърша статията момчетата от Хемимонт ми казаха за една нова сграда, която ще е независима и ще се намира нейде из картата. Всеки, който се добере до нея, ще може да я използва. Става дума за Magic Gateway, в която се произвеждат Orcs (Атака 12, Броня 2) и Dwarfs (Атака 7, Броня 7). И двете единици са доста мощни и относително евтини, така че това ще бъде една добра придобивка за всеки един пълководец.

В следващия брой ще разгледаме подробно арабската раса.

WHISPER

p.s. На всички shot-ове терена е пустиня, за да може по-добре да се различават еденицените и сградите.

SYSTEM SHOCK 2

Годината е 1994...

...Действието се развива в една малка и мизерна държавица, сгушена някъде из дебрите на Балканския Полуостров (where the f**k is this??!). Група местни, вманиачени хлапета са се скупчили пред един мизерен и доста мърляв 14" монитор (Я да не свивате така пренебрежително очи!!! За ваше сведение - дори беше SVGA :-) и качват трескаво "the brand new" System Shock, попаднал им незнайно от къде...

Няколко месеца по-късно в единственото местно издание, осмеляващо се в тия смутни времена да засегне темата за компютърните игри, се изсипват маса суперлативи по повод графиката, фабулата, якия екшън (за времето си...) и т.н. Дори и сега доста хора все още смятат System Shock за класика в своя жанр. За жалост обаче, на времето малко бяха играчите, които я оцениха по достойнство и System Shock не пожъна комерсиалния успех, който авторите очакваха. Тримата създатели на играта напуснаха Looking Glass и тя потъна в забвение... ???

Около 5 години по-късно - наши дни...

Както много от вас добре знаят "щастието никога не идва само" (перифраза на известна фраза). При мен то дойде в образа на стар приятел, завърнал се току що от чужбина. Как и защо не е важно, но той ми донесе почти окончателна версия на System Shock 2 (разбирай beta - като онази, която почти сигурно, съвсем скоро, ще се появи на Славейков, където някой разпален(а) младеж(девойка) ще я пробутват на бальците като Final Release). Да, понякога добрите идеи наистина живеят дълго и System Shock дочака деня на своето голямо завръщане. Както първият System Shock - и новият (слава на тебе Господи) ще е размазваща комбинация от RPG, кървав екшън, приключение и разтърсващо 3D. Досега феновете на жанра бяха принудени да се задоволяват със сравнително мизерна графика за сметка на завързана фабула. Както казва един познат - "This is NO MORE!". Край с това! System Shock 2 изглежда великолепно - текстурите са разкошни, ръбовете загладени... Подобреният вариант на така нареченият "Dark engine" (познат ни от Thief) е вече завършен и System Shock 2 ще е "премиерата" му. Надявам се последните ми думи да не са ви подъгали, че това, което ви описвам е поредният 3D размажи-врага-постените екшън. Не, той не е това - или поне не е само това. Какво да очаквате ли? Дочетете статията.

И тъй - какво представлява System Shock 2. RPG - това ясно, Action - добре, Adventure - супер, но как за Бога, ще ви накара да се чувствате тази игра???

Ами ще се почувствате страхотно, приятели - обещавам ви това. Умишлено няма да се спирам надълго, нашироко и в подробности на това заглавие - ще направим това в рецензията, която ще напишем за играта в някой от следващите броеве (дано да има такива). Първо историята. Концепцията на System Shock 2 е абсолютно-фундаментално същата, както в първата "серия". Вашият човек е генетично-усъвършенстван войник на бъдещето, хванат в капана на огромен космически кораб, на който цари всичко друго с изключение на мира и спокойствието. Целият кораб се управлява от мощен централен компютър, който, както повечето съвременни машини, страда от мания за величие... Именно вие сте този, който ще трябва да го "излекува"от този му здравословен проблем.

Ще се срещнете с много стари познайници. Срещу вас ще се изправят не само силите на мистериозната Shodan (които са превъртели първия System Shock вероятно си я спомнят), но и един комплексен враг, обобщен с името "The Many". Това са органични червейовидни гадини, които използват човешкото тяло, превръщайки го в зомби. След време се заражда процес на мутация, някои етапи, от който, са отвратителни. Според авторите - идеята е била да се наблегне повече на напрежението и ужаса от играта, отколкото на разните крайници и вътрешности, хвърчащи на всички страни. Поклон пред тази им идея, но явно комерсиализмът е надделял и тя си е останала само идея, защото System Shock 2 прелива от кръвища.

Реално обаче, играта започва по-рано от същинската история - около 4 години по-рано. През това време (т.е времето преди да попаднете на кораба) вие ще трябва яко да залегнете върху най-приятната RPG-част - създаването на герой. Към това авторите са подходили по наистина революционен начин. Ако търсите да видите сложно меню с много опции, които да трябва да настройвате - губите по точки. Няма да го намерите. Най-напред задължително трябва да минете през няколко тренировъчни мисии, за да се озовете в края на краищата пред бюрото за набиране на доброволци за армията. Тук правите първата крачка по индивидуализирането на героя си. Имате 3 възможности:

Ако вашият избор е да станете пехотинец - ще ви се наложи да минете един ускорен курс за работа с всякакви видове оръжия.

Ако пък се подмамите от кариера във флота - следващото ви занимание ще е да навлезете много навътре във всички

технически аспекти на модерното военно оборудване.

И сега идва деликатния момент - магьосникът. Сами разбирате, че RPG без магьосници не звучи достатъчно убедително, но как да се върже магията с високотехнологичния век, в който действието се развива и най-вече с армията. Авторите са се измъкнали елегантно от това подводно течение и решението, което може да се окаже и вашият трети избор е OSA - тайните служби. Там ще можете да усъвършенствате умствените си и телепатични заложби, за които дори и не подозирате.

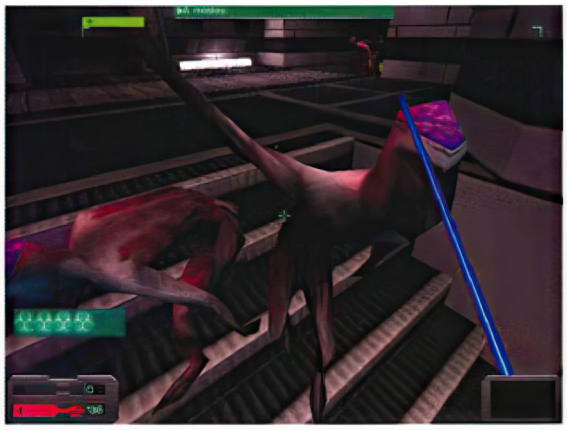
Всяка от тези 3 възможности ви дава допълнителни варианти за развитие в съответната насока. Когато приключат тренировките - вече ще имате на разположение един чисто нов, напълно завършен и култивиран боец, готов да види, по един или друг начин, сметката на "проблемите" си.

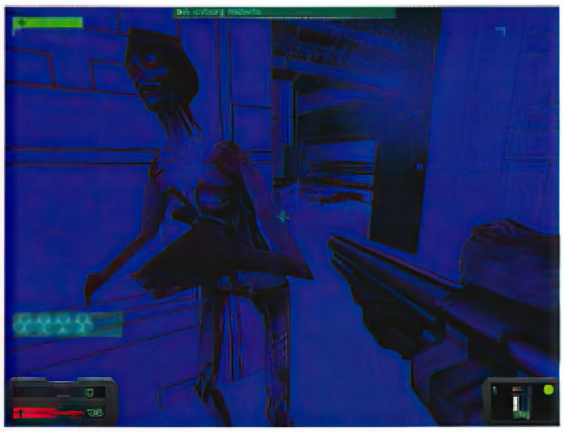
И за да бъде RPG частта още по-силно изразена авторите разбира се са предоставили възможност и да ъпгрейдвате героя си. Това става посредством малка дупчица на главата (жакче). Именно чрез нея придобивате новите умения или пък усъвършенствате старите??????. Това ще ви осигури възможността да превърнете героя си в машина за изтребление.

Както може да се очаква от RPG - по пътя си ще бъдете засипани с всякакви предмети, части от оборудване и прочие находки, които ще можете да комбинирате помежду им както ви хрумне. Шоуто е пълно - водени от изгарящата мисъл "А какво ли ще стане ако...", понякога ще постигате изумителни резултати, но както ще се убедите сами - всеки ден не е Велик ден. Докато се опитвате да подобрите някое оръжие, или нещо друго, съвсем спокойно можете и да го скапете напълно.

Ето че неусетно напускаме водите на RPG-частта, за да се насочим към джунглата на екшъна.

В System Shock има едно златно правило: "На всяка цена! Дръж гадините!! Поне на една ръка разстояние!!!...", което ще ви осигури достатъчно адреналинови изживявания. Ще разполагате с 14 различни оръжия, за да реализирате тази максима. Всяко от тях има по 2 режима на работа (не се отнася за металния прът - той се използва, единствено и само, за да налагате гадовете главите..., а аз лично имам и други идеи къде да им го...(х-м) на мръсниците, ама айде). Освен това - за всяко оръжие има между 2 и 5 вида муниции, които са различно-ефективни срещу различните гадини. Например - EMP патроните вършат някаква работа само срещу роботи. Колкото и да стреляте с тях по органични създания - напразно ще си загубите времето, мунициите... може и нещо друго да загубите, за живота да не говорим. Този подход променя коренно политиката "Ще застрелям всичко, което се осмели да мърда, с възможно най-голямата пушка за която имам патрони...". Тук това просто няма да мине. Ако се опитате да стреляте по определени видове роботи с големите оръжия - единственото което ще постигнете е да си похабите мунициите...





(преди малко пак ги изброих - да не се повтарям), защото щитовете им ще ги неутрализират. За капак на всичко - всяко едно оръжие може да се ъпгрейдва. Подобренията примерно на assault rifle-а се състоят във възможността да побира повече патрони, да стреля по-бързо или да нанася по-големи вреди. За да се изявявате в тази насока, естествено, ще ви трябват съответните технически умения и съобразителност от ваша страна, защото не е изключено да направите и даунгрейд на пушката J. Всеки е наясно, че когато става въпрос за екшън, интерфейсът е един от най-интересните и важни елементи, за да бъде играта приятна. Във System Shock 2 той е сред нейните безспорно силни страни. Вече няма да ви се налага да зарежете някоя битка по средата, за да смените я оръжие, я да видите как сте с характеристиките на героя. Всичките тези менюта излизат върху самата картина, като просто цветовете стават по-тъмни (при това прозрачността е доста добре докарана). Този поглед върху нещата ви позволява доста по-голяма свобода. Ако някой ви хване неподготвен (бел.ред: да се разбира - без муниции или невъоръжен...бел.Groove: демек по бели гащи...бел.Freeman: абе, направо без гащи...бел. Whisper: къде бе, къде е тая без гащите?... бел.бел.ред: не обръщайте внимание на последното - той току що влиза!) - нямате проблем да си плюете на петите и през това време да поправите грешката си, изваждайки от задния джоб някоя по-голяма гаубица. Като се помотаете повечко из тези менюта ще откриете много полезни неща. Статистики, съдържание на джобовете ви (задни, предни, странични - всякакви), карта на текущата мисия, кратки бележки, информация за протичащите изследвания, поща. Като свикнете да ги използвате по предназначение (а ще ви се наложи, особено като понапреднете) често ще трябва да си търсите някое тихо и закътано местенце, където да се сгушите и да си четете на спокойствие.

И преди да завърша своя кратичък поглед към това изключително заглавие ще добавя, че играта ще има мултипейър, но в него ще се играе само кооператив срещу компютъра (до 4 човека), което несъмнено ще разочарова намощелите убийци на Quake и SIN, отнемайки им възможността да се гаврят с по-слабите си приятели.

О,да - бих казал и още нещо - има една принципна разлика в представянето на главния герой в System Shock 2 и в останалите игри от този тип. Тук вие не сте якият, напомпан тип, вие сте по-скоро жертва. Ако сте гледали Alien - Resurrection - ще разберете какво имам в предвид.

Free Yeti

simulation

tHE SIMS

www.thesims.com

производител: **MAXIS** разпространител: **Electronic Arts**

Искам да си представиш следното:

Малка стая, кацнала на последния етаж на мизерна сграда с изронена мазилка и избелял калкан. Светлината едва пробива през, облепените с пожълтели вестници, мръсни стъкла на единствения прозорец. В сумрака би могъл да си помислиш, че стаята прилича на лошо поддържана кочина, но ако можеше да светнеш изгорялата крушка би видял, че кочината всъщност е ДОБРЕ поддържана. Бутилки от бира си правят компания с чипс и полуразложили се Twix-ове. Подът е застлан с мокет, който някога може и да е бил син, но цветът му в момента би могъл да бъде обект на разгорещени спорове. Фасове, гасени, направо върху него наподобяват урбанистична гора, засадена от някой любител на американския еквивалент на Арда без филтър. В ъгъла, поставен върху счупен аквариум трепти телевизор със съмнителни характеристики. Тихият му съсък се носи из стаята. Плътно до стената е опряна пружина с четири железни крака, покрита с раздърпан, степан дюшек. Просната върху него фигурата с омачкани дрехи довършва интериора. Човекът спи. Няма какво друго да прави... Без работа, без жена (напуснала го с само преди седмица), без надежда...

Тъжно и малко подтискащо. На някои хора просто не им върви, ще кажеш. Сигурно е станал наркоман, запознал се е с лоши другарчета на улицата (а не като лирически герой, който "в затвора попаднал на хора и станал човек", справки Вапцаров)....

Но как би се почувствал ако ти кажа, че за всичко това си виновен ТИ?!

Защото това би могло и да е истина!

И тъй - запознайте се с The Sims.

Не знам дали си се замислял, но ако погледнем по един малко по-странен начин на нещата самият живот си е една симулация (с доста бъгове при това). За съжаление все още никой не е открил конзолата с cheat кодовете или поне save и load или Options или ... STOP. Ако продължа в същи дух съвсем ще се отклоня от темата. Затваряме скобата.

Всичко, което горе-долу се опитва да се доближи до живота, се радва на голям успех. Да вземем за пример вездесъщите Тамагочита, които подлудиха цял свят. След това дойде и Creatures - едно много по-съвършено творение, което също се радва на забележителна популярност. Досега обаче, никой не се бе осмелил да ви накара да управлявате живота на човешко същество (освен може би античната игра на Sierra - John in the fast lane, но тя бе прекалено елементарна). Е, време беше и тази граница да бъде прекрачена. И едва ли има по-подходящ човек да направи това от Will Wright. На тези, които никога не са чували името му, е редно да го представя накратко. Това е създателят на Sim City, Sim Ant, Sim Earth ... изобщо на Sim сериите, които донесоха много пари и слава на гореспоменатата личност.

Идеята за направата на Sim City идва в главата на Will Wright след като прави симулатор на бомбардировач. При конструирането и проектирането на градовете, подлежащи на унищожаване г-н Wright установил, че тази дейност му доставя далеч по-голямо удоволствие от бомбардирането. The Sims пък първоначално бил проект за архитектурна игра - конструирането на квартал. Постепенно идеята се разширила и отишла на още по-микро равнище. Така се ражда и концепцията за дирижиране на човешката съдба. За сериозните намерения на Will Wright и екипа му, свидетелства номинацията за най-оригинална игра на E3. А ето и какви сведени успяхме да намерим за това многообещаващо заглавие.

По образ и подобие

Като при някои RPG игри, в началото ще си избереш жертва, която да "управляваш". Имаш няколко предварително конфигурирани личности, но можеш да сътвориш свой собствен уникален Франкенщайн. За целта разполагаш с определен брой точки, което е олицетворение на мисълта, че перфектни хора няма. Всички си имаме греди за одялване (някои повече от други, с тези на Freeman например, можем да опаковаме някоя 12 етажна сграда в Младост 1А). Например блестящ компютърен специалист, който има особено големи проблеми в общуването с хора :Р.

Следващата нещо, за което ще трябва да се погрижиш, е къщата, където да резидира (дали като Resident Evil или не, зависи от вас :)) твоето подопечно лице (Или лица - признавам, че ми е трудно да дам категоричен отговор по отношение на броят им. Информацията е двусмислена. От една страна става дума за управление на цял квартал, но от друга започвате само с едно човече и с напредването на играта, ако преуспее то се мести в по-престижни местности. Така че все още не е ясно (или поне на мен не ми е ясно) как точно ще стане управлението на повече човечета). Всичко трябва да бъде изпипано до последен детайл - къде ще е хладилника, телевизора, масите, саксиите. Всички елементи на обкръжението на вашето Sim-че (да не се бърка със Simm, Dimm и прочие) са интерактивни. Например ако никой не полива растенията те ще си умрат като две и две четири. Ако пък телевизорът ти се развали, всеки уважаващ себе си ерген без пари ще направи правилната стъпка - продава хладилника и а парите си купува телевизор. Отпук нататък очаквай на масата непрекъснато да има пици и други полуфабрикати със съмнително качество.

Първата ти работа е да намериш на човекът си работа, защото от работата падат парите (с някои изключения :( ), а оттам новите къщи, басейни, коли ... Имаш на разположение 10 пътя на развитите - от служба при военните до ... тъмната и несигурна пътека по наклонената плоскост. Всичко зависи от това, какви цел си задал на твоето човече (те са общо 8). Но каквото и да си решил за неговото бъдеще, още отсега забрави за идеята да го бъхтащ като муле да бачка по цял ден. Депресията не му мърда. Важни са контактите с другите хора.

По дрехите посрещат

По отношение на графиката, няма да се заблуждаваме (то се вижда от картинките), играта изглежда грозно. Може отделните елементи да са добре рендерирани, но в крайна сметка всичко като цяло е куцо - прекалено ръбато, линеарно, старомодно. Това, обаче не бива да притеснява никой. Всички заглавия на Maxis са такива. Звуците в играта ще бъдат много разнообразни. По думите на създателите, са записали над 10000 реплики. Тука думата "реплики" трябва да се приеме малко по-абстрактно. Тъй като играта е предназначена за целия свят, а и много трудно е да се предвидят всички ситуации, които могат да възникнат, истински диалози няма да има. Просто разни сумтения, които ще бъдат с различни интонация и ще издават чувствата, които се зараждат в разговора.

Интерфейсът обещава да бъде много удобен. С десния клавиш на мишката ще избираш какво действие да извършваш върху даден предмет. Например ако кликнеш върху даден Sim, опциите ще са - поговори, помоли го да напусне, обиди го... Когато твоят човек намери обща тема за разговор с някой друг, то нещо като топче за пинг-понг започва да прехвърча между тях.

По акъла изпращат

С една дума - Аааааааааааааааа! Това е най-сложната част от играта и явно тук са съсредоточени основните усилия на създателите на играта. Това, което са постигнали (според думите на колегите) е невероятно. Твоят човек изпитва най-различни чувства . Например ако го накараш да прави нещо, а той завалията, не е в настроение, направо ще те отреже. Ако не го наблюдаваш и не се грижиш да си лягa рано (след "Лека нощ деца"), той ще зяпа по цяла нощ телевизия, след което ще му се спи сутринта, ще закъснява за работа и в последствие дори може да бъде уволнен. Когато направиш басейн, в скоро време ще установиш, че

в къщата се вихри луд купон, а твоят смешник се опитва да привлече вниманието към себе си, като жонглира с топките от билярдната маса. В ъгъла на стаята пък един познат търпи неуспех след неуспех в опитите си да бъде чаровен и романтичен. Резултатът - плесница от обекта на обожанието му и стъпкване на салатата (да се чете цветя), подарена преди малко. И това са съвсем малка част от ситуациите, които ще ти предложи The Sims. Ако все пак твоят Дон Жоан си намери своята Жулиета (бел ред. Малеее, колко е прост този, Ромео бе, илитерат) скоро може да чуете сватбени камбани. Знам какво си мислиш: "А ще има ли ... ъъ... ами таковата? Не, тук ситуацията е решена като при руските филми от 60-те години. В единия момент мъжът и жената се целуват и в следващия момент са женени, а тя е бременна в петия месец. Да, ще има и деца в The Sims, който се делят на бебета и тийнейджъри. Те изобщо не порастват след този етап на тяхното съществуване. Последен съвет - бъди внимателен като подбираш другия човек. Ако има някаква несъвместимост на характерите, нищо чудно да има развод.

По жицата допълват

По светлото подобие на SimCity 3000, и в The Sims ще има непрекъснати допълнения на домашния уют на хранениците ви. Това, естествено, ще става чрез Интернет, а във файла ще бъдат описани и действията, които човечетата ще могат да извършват с този предмет. Например ако си изтеглиш футболна топка като едното нищо след известно време за твоя голяма изненада да видиш как се разиграва оспорван мач в съседската градина. Така някой Sim може да открие призванието си :). Това съвсем не е всичко, що се отнася до Интернет поддръжката в това заглавие. В играта ще имаш възможност автоматично да си генерираш уеб-страница със снимките и текстовете на твоите маймуни. Ще можеш да обмениш истории за това, колко изумително интелигентни/глупави са те, какво са решили да направят ... изобщо от Maxis ще се опитат да изградят цяло Интернет-общество по една игра.

The Sims е нещо уникално, което със сигурност ще пожъне големи успехи. Когато жена ви започне да ви гони с патъци и други хладни оръжия из къщата (дай Боже всекиму - има предвид собствена къща - не жена), това ще бъде твоето спасително островче и последен бастион на спокойствието. Обратният вариант също е възможен, макар и по-малко вероятен :)).

GROOVE

Soldier of Fortune

3D Shooter www.soldier-of-fortune.com

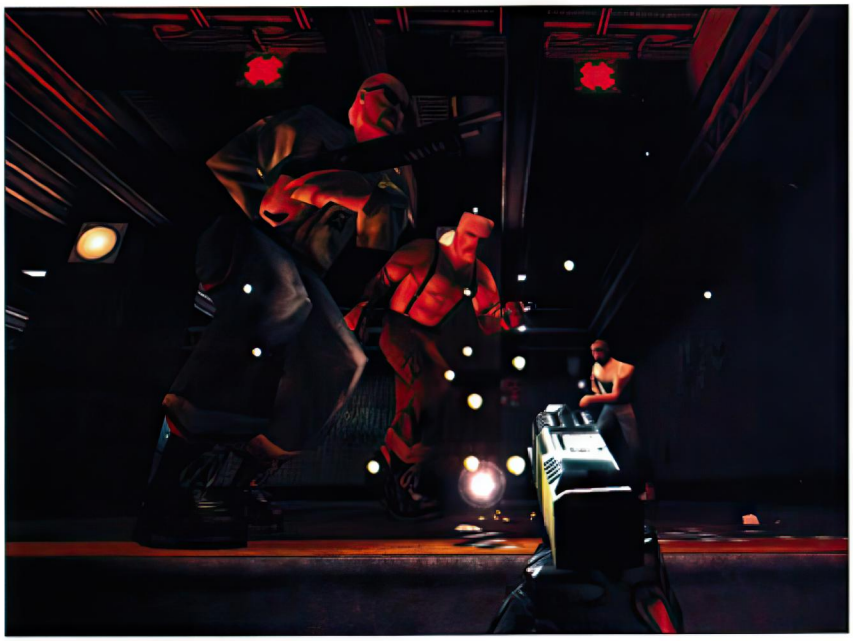
preview производител: Raven Software разпространител: Activision

Итака, сядам пред белия лист (ако трябва да бъдем прецизни - монитор) и потапям виртуалното перо във виртуалната мастилница. Време е да напиша статията си за Soldier of Fortune. В главата ми се въргалят тонове информация и два пъти повече снимки (shots). Не знам от къде точно да започна, затова ще спомена първо няколко думи за фирмата-производител.

Звездата на Raven Software изгря с Heretic - своего рода Doom в средновековна обстановка. Последваха го Hexen, Hexen 2 и Heretic 2 - все стойностни заглавия, затвърдили името на компанията сред любителите на 3D екшъните. Въпреки това, явно параноята бе здраво завладяла офиса на Raven Software и дълго време информацията за предстоящото им заглавие - Solider of Fortune беше изключително оскъдна. За наша всеобща радост (в редакцията танцувахме хоро, веселяхме се на чаша лимонада, скачахме и се прегръщахме - абе, стана купон... *[(бел. Freeman: категорично се дистанцирам от подобна инсинуация, такъв поведенчески модел не би могъл да срещне одобрението ми по какъвто и да е повод) (бел. Chopper: (добре че в последния момент огледах тази статуя, щото и аз искам кажа едно - СПИСАНИЕТО НЕ Е ОТДУШНИК ЗА ДУШЕВНИТЕ ТЕРЗАНИЯ НА РЕДАКТОРИТЕ! Подкрепете ме: тел.999999 45имп./мин)]* в последните няколко дни езиците на гореспоменатите хора се развързаха и най-накрая ще ви поднесем по-подробна информация за това предстоящо заглавие от калибъра (както се говори) на Half Life. Най-общо казано - ще се превъплатите в ролята на професионален наемник. Няма да имате нищо общо с аматьорите, шеметлеещи из разните триизмерни екшъни, които перманентно са съвсем обикновени хорица, после стават злощастна жертва на обстоятелствата и по незнайни алгоритми на живота се превръщат в супер-герои. Вие поне знаете какво искате - яко кинти! Защото както пее лирическия герой "ОооооО Тигре, Тигре имаш ли пари..." Затова се явявате в най-конфликтните точки на планетата - Косово, Ирак и други известни с добрите си комунални условия курорти. Основната ви цел е да свършите работата, за която са ви наели и да останете жив (горе-долу в този порядък). Ако успеете, получавате тлъста пачка и продължавате.

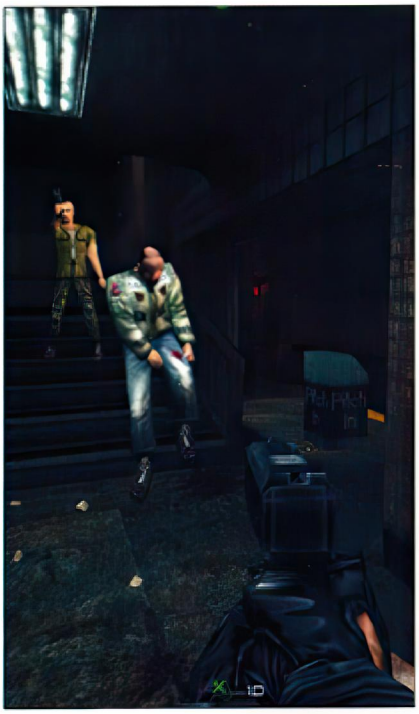
Историята на играта засега остава загадка. Първоначално идеята е била фабулата да прилича на тази на Quake (демек никаква), но явно авторите са се осъзнали навреме и са поверили историята на професионален писател (пожелал да остане анонимен :).

Нивата в играта ще бъдат предимно на закрити врата и ще са най-разнообразни, но всички ще имат една обща черта - реализъм. За целта Raven Software са въвели сума ти екстри към engine-а на Quake 2, но с това ще ви запозная подробно по-надолу в статията. И така



някои нива ще са твърде необичайни за свикналите с Quake 2. Например играта започва в движещ се влак. Целта е да стигнете до локомотива и да свалите един досаден хеликоптер. Е, какво толкова, ще кажат някои, като припомнят deathmatch нивото на Sin с влака. Интересното тук обаче е, че влакът няма да се движи в тунел, а по открито пространство и околността ще бъде пресъздадена много точно.

Стремежът на Raven Software е да създадат една много реалистична игра, контрастираща с всички фентъзи заглавия, които са правили досега. Първата предпоставка за постигането на тази цел са добре конструираните нива. Друга важна част са оръжията. Те няма да изненадат никого с особена оригиналност - стандартен пистолет, картечница, снайпер..., но са взети от материалния свят. Ако например, пушката стреля веднъж на всеки 6 секунди, то и в играта тя ще има същите характеристики. Анимациите по презареждането на различните пушкала са направени с не постигано до сега чувство за реализъм. Героят съвсем професионално маха празният пълнител и слага нов с едно плавно движение. Изкуственият Интелект, естествено, ще бъде на много високо ниво.



Противниците ви ще използват невинни граждани като жив щит пред тях, ще се крият зад сандъци, стени, барикади. Когато бъдат ранени, ще изтичат да намерят подкрепления, ще се опитват да избягнат куршумите ви и т.н. Въобще гадовете в триизмерните екшъни стават и ще стават все по-гадни и по-мръсни, и няма да се учудя, ако в скоро време не ви се налага да се биете единствено срещу ботове (програма, която

имитира човешкото поведение и е достоен съперник за deathmatch... бел. Fr: достоен съперник - друг път - гола вода!).
По време на игра, ще срещате и "специални" персонажи, които да имат строго индивидуално поведение. Очаква се те да бъдат част от историята на играта.

Може би вече в време да споменем основният коз на Soldier of Fortune - зоните за нанасяне на вреди. Представете си тялото на вашия противник разделено на 26 отделни сектора. В зависимост от това къде ще попадне изстрелът ви, жертвата поема различно количество вреди, което може и да рефлектира върху поведението му в последствие. Например ако го уцелите в дясната ръка, малко трудно ще му бъде да стреля с пушката. Ако решите да се правите на Торкемада (Главният Инквизитор по времето на испанската инквизиция) можете с картечницата да откъснете ръцете на нещастника пред вас, а след това с пистолета да го целите в капачката на коляното, за да не може да избяга. Да, спор да няма - Soldier of Fortune ще е кървава. Много по-кървава отколкото която и да е друга игра, за която мога да се сетя. Нали не съм ви споменал, че ако застреляте някой в упор в корема той се опитва да прикрие дупката в корема си и разочарован пада назад, където след няколко гърча предава Богу дух. Ако пък успеете да избиете оръжието от ръцете му, той ще започне да бяга наляво-надясно, тресейки ударения си крайник. Всяка част от тялото ще бъде покрита със съответна текстура, която ще се изменя в съответствие с това, дали е ударена или не.
Що се отнася до външния вид на лошковиците, тук също ви очакват приятни изненади. Благодарение на системата за моделиране GHOUL няма да срещате непрекъснато едни и същи врагове. Представете си един манекен и много "резервни части", които може да прибавяте. И така махате косата, прибавяте няколко зловещи белега и получавате скинар. След това добавяте шкембе и получавате тъст скинар. Махате белезите, слагате малко коса, изрязвате мозъка и получавате ... (е нека оставим резултата на вашето въображение). Авторите ви гарантират, че ще срещнете над 100 различни гада, всеки със собствен уникален външен облик - шапки, шалове, цигари, очила... Системата GHOUL позволява моделите да бъдат източник на светлина (интересно наистина, макар освен в Деня на Вси Светии, като че ли няма голямо приложение) и анимации, които да не се ограничени до 10 кадъра в секунда.
Като сме започнали с техническите подробности, ще ви запозная и с още едно чедо на Raven Software - CHIMAERA (ще изпратя декодировката на всеки, който познае какво означава ЦНИКА). Това е специална технология, която позволява комбинирането на motion capture направени анимации с ръчно изработени такива. Какво предимство дава това на Soldier of Fortune? Например разнообразие на анимациите, когато врагът умира. Благодарение на тази система те са над 170! Всичките са доработка на заснети движения на професионални каскадьори. Има още много подобрения по engine-а на Quake 2. По картинките от играта веднага се вижда, че в графично отношение тя е на километри пред Quake. Като за начало, текстурите вече са с размер 512 на 512 пиксела, което позволява много по-подробно пресъздаване на околната среда. След това трябва да се спомене поддръжката на 32 битов цвят. И ако тази новина определено няма да хвърли в луд екстаз притежателите на Intel740, Voodoo, то за тези, които имат TNT, това е повече от добре дошло. Благодарение на играта на сенки и осветяване, дизайнерите са реализирали визуален ефект, наподобяващ заоблена повърхност. Направо е невероятно, какво са успели да постигнат с поостарелия Quake 2 engine пичовете от Raven Software.
На звуците в играта ще бъде обърнато толкова голямо внимание, колкото и на графиката. Гласовете на героите ще бъдат озвучени от професионални актьори (в момента се спори дали всички да говорят с някакъв акцент или на литературен английски). Когато застреляте някой в гърлото, ще се чуят характерните сумящо-давещи (б. Fr: хъхрещи) звуци. Музиката няма да ви съпровожда през цялото време, а ще се включва само на определени места и ще спомага за атмосферата в играта. Идеята на създателите е тя да се променя в зависимост от това, какво правите, и в какви ситуации попадате.
Мисля, че е крайно време да спомена нещо и за най-важната част от всяка игра (поне така смята мнозинството от играчи) - играта в мрежа. Като за начало, благодарение на технологията, разработена от Raven Software, Soldier of Fortune ще може да се играе прилично бързо по Интернет. Ще разполагате с тонове опции, които да конфигурирате. Например се твърди, че ще можете да избирате между различни герои. Ако изберете солиден, тежащ на мястото си и носещ на бой (ракия, водка, коктейл Молотов, базука и т.н.) тип, той ще бъде по-бавен от нормално сложен наемник. Още една важна подробност - в Quake 2, ако уцелиш земята между краката на някого, той понася вреди като от директен удар, тъй като в Quake 2 моделите са изградени като система от блокове. При Soldier of Fortuen на това е сложен кръст. Сред видовете игри разпознаваме стандартните deathmatch и capture the flag, а също така Assassin (трябва да убиете даден човек и да гледате някой да не свърши същото с вас) и Arsenal (първи трябва да убиете с всяко едно оръжие поне по един човек). Звучи забавно...
Какво друго ни остава, освен да стиснем мъже(н)ствено зъби и да чакаме края на годината, когато ще се появи Soldier of Fortune.

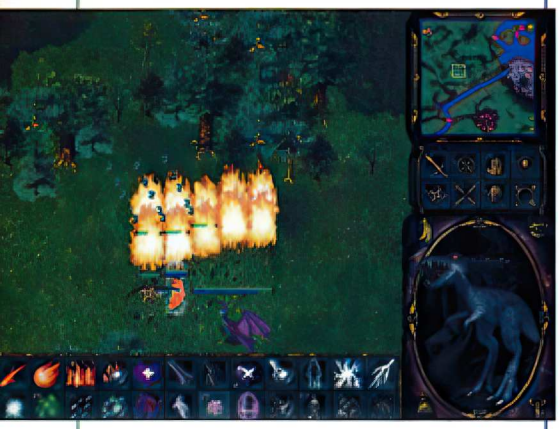
Groove

Rage of Mages II

[Играта, която зае първо място в класацията ми по ... противоречиви усещания!]

производител: **Nival Entertainment** разпространител: **Monolith**

Тя е красива. Тя е увлекателна. Тя е умерено трудна (играе се, но не омръзва). Тя е една нужна и сполучлива надстройка на ROM 1. ***Но*** ... Голямото, неизбежно ***Но*** ...



На ***Но***-то ще се спра накрая. Нека първо изразя възторга си!

Играта е, както споменах вече, красива. Това едва ли е новина, защото онези, които са играли първата част (и са чели статията на Freeman от октомврийския брой от 98 година), са оценили раздвижената графика, релефа (истински релеф, виждаш как е вдлъбнат и секунди по-късно героите ти припкат надолу и зрителното им поле се стеснява), наистина изродските картинки на чудовищата (а те са си именно чудовища, като се почне от катеричките и се стигне до драконите), сградите, кулите и магиите ... Естествено, в ROM 2 декорът е допълнително разнообразен, добавени са и нови видове гадинки (няма защо да издавам кои са, нека сами се сблъскате с тях) и персонажи с уникален външен вид. В кратце - радост за очите и душата.

Играта освен това е увлекателна. Ако се върна към ROM 1 - първото, което си спомням, е линейността на сюжета. Тук нещата стоят по друг начин. Мисиите, които имате на разположение по едно и също време, са много - по три-четири, понякога и повече - и всяка от тях принадлежи към различна сюжетна линия и е различно трудна. Изборът е изцяло ваш. Особено привлекателна в подобно организиране е възможността да попаднете на някое крайно трудно ниво, което носи огромно удовлетворение от преодоляването му. Благата и парите, събрани по време на мисията, които заедно с трудността идват от бъдещето, дават голямо предимство в следващите няколко мисии. Ако все пак не успеете да се справите, можете да се изявите другаде и да я изиграете по-късно, понатрупали опит, магии и оръжия. Но така или иначе тръпката остава, заедно с мисъла "Ще се върна и тогава ще си поговорим пак!!!".

Играта е умерено трудна. Не толкова, че да е неприятна (като се изключи малоумното поведение на собствените ви единици, но това според мен е от недоглеждане), по-скоро в сравнение с предшественика си демонстрира през цялото време добър баланс на силите. Не мога да не си спомня възможността в първата част срещу пари да си наемеш три рицаря, които буквално да изнесат нивото на свой гръб. Не мога да не си спомня и ужасно здравите тролове, които ми служеха като помпа за магически умения и експириънс (Скриваш магьосника си зад някой храст, гасиш монитора, вадиш жака на колоните от бластера, за да не слушаш пъшканици и ахканици, и отиваш да пиеш бира. След 4 часа се връщаш да провериш, да не би вече да нанасяш някакви съществени вреди на чудовището и да го поизлекуваш малко - хем ще си подобриш и astral skill-а). Явно някой в Nival се е скарал на подходящия човек и сега вече гадинките бягат, когато ги нараниш много, търсят обходни пътища, за да те хванат на тясно, умират полесно (и не само те :), а и докато търсех в exe-то някакви пароли попаднах на съобщение от сорта на "Character is too strong for this level", което ме навежда на мисъла, че са поставени ограничения върху подобен сорт упражнения като споменатото с трола.

В крайна сметка Rage Of Mages II е необходима и сполучлива надстройка на предшественика си. *Това не е нова игра.* Това е ***ИГРАТА.*** Първата част прилича на скица, нахвърляни идеи, демонстрирани способности и таланти, но нищо особено. Дупки, кръпки и недомислици. ROM II е завършеният продукт, при това такъв, че за първи път след Heroes Of Might And Magic 2 сядам да превъртя игра до края (при това с огромно удоволствие и сеанси пред компютъра от по 15-16 часа). Whisper изказа мнение, че не се различава по нищо от ROM I. Предполагам, че такова наистина е първото впечатление у всеки. Но цялостното усещане за приключението след последната битка е завършено. (Дори мога да кажа, че играта оставя нещо в душата на gamer-а, и това е отношението му към животните. Едва ли някога отново ще погледна хладнокръвно към, която и да е катерица, без да изпитам прилив на съжаление, че не мога да я изпържа с някой Lighting. Какво биха казали "Зелените" от Green Piece? Абе, я "Зелените" да го...)

Преди да премина към ***Но***-то нека спомена още ***няколко нововъведения.*** За разлика от подтискащо еднообразните звукови ефекти (ето къде не е мръднала и на йота тази игра), музикалните теми са изключителни. Вярно е, че не си падам по точно такава музика, но в случая тя е прекрасна за стила си и се вписва в цялостната атмосфера (или по-скоро я доизгражда) съвършено. Ако поразгледате редактора за нива ще видите, че тя дори може да се сменя в зависимост от това, къде в мисията се намирате.

Едно от наистина добрите попадения в играта е автоматичното "кастване" на някои от магиите. По този начин Bless, Shield и Haste добиват най-сетне някаква стойност. В действителност в момента, в който си купите тези магически книги, всичките ви "юнити" ще бъдат периодично подлагани на влиянието им, при това без вашата експлицитна (така да се каже) намеса.

Вече нямам спомен дали ROM I имаше multiplayer (поне аз не съм я играл така), но новата версия предлага четирите основни вида връзки (Serial, Modem, IPX и TCP), плюс връзка към сървър. За съжаление отново не съм я опитвал срещу човек, но предполагам че ще е много интересно. Поне успях да се пусна сам на едно от multiplayer-нивата. Задачите там се получават в реално време, събират се пари, посещават се магазини и кръчми в течение на мисията (вместо да се връщате в някаква централна база след всеки куест). Не ми

е известно как стоят нещата с приятелски настроените "юнити" и съюзниците. Със сигурност обаче има дипломация с останалите играчи.

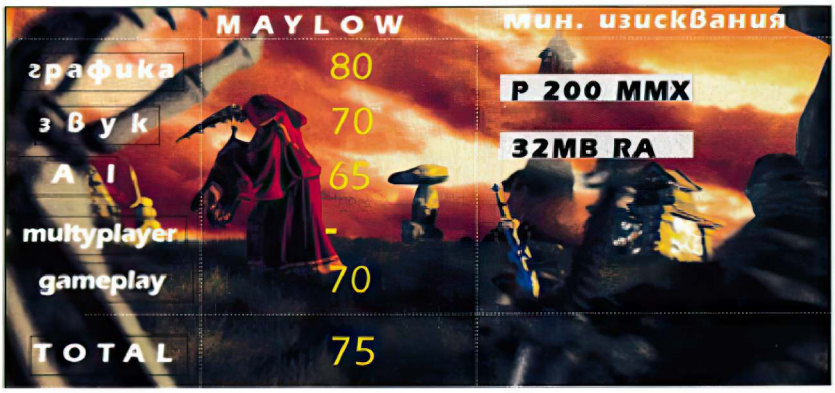
НО ... ето го: ***AI-то на собствените единици.*** С една единствена, изпълнена с чувство дума - ОТВРАТИТЕЛНО! Вероятността да загубите битка при равни сили на най-бавна скорост, ако се налага да вкарате в боя повече от 3 единици (две от тях лекуват третата) е огромна. Защото, да бяха вградили изкуствен интелект за подбиране на най-неподходящия път на предвижване на войските, пак нямаше да постигнат подобно съвършенство. В съчетание с крайно неудобните клавиши за шорткъти към "спеловете" и инвентара, с "недокументираното" качество на героя, наречено "повратливост" (за колко време се завърта, за да напусне полесражението например - почти винаги недостатъчно голяма) и с природените бъгове, трудността на ROM 2 в най-напечените моменти надхвърля всякакви очаквания. Това, че героят ви реагира с две секунди закъснение, като преди това задължително довършва предишната команда, твърде често води до неговата грозна преждевременна смърт. ***Решение*** - запазвайте играта често и опитвайте нови подходи към проблема. ***Пример*** - на последната битка, където ви очаква най-злият лошковец Urd, войската, с която разполагах, беше наистина внушителна. Много, пък и силна ... И няколкото опита показаха, че измира неусетно още в самото начало, на километри от решаващия конфликт в другия край на картата. Това до такава степен ме изнерви, че на реших да отида и да ги разбия само с най-добрата ми магьосница (не чак толкова съвършена обаче в сравнение с врага). И от шега на шега, прочистих с нея всичко, което ми се изпречи на пътя, с изключение на Urd, за който трябваха 3 min бой и изливане на всякакъв вид магическа енергия, за да умре. Поради гореспоменатите проблеми поне на мен ми е невъзможно да накарам всички да вършат това, което се иска от тях, защото докато дойде редът им за управление вече са трупове.

Цялата тази реч беше резултат от редовните емоционални шокове, които преживявах, докато играех. Така че с чисто сърце ще ви кажа - в Rage Of Mages II няма нищо срамно в това преди всяка битка и след всяка победа да се записвате. Така някоя изумителна със своята тъпота постъпка на героя ви няма да означава - хайде отначало! Така, когато играта забие (примерно от клавиша "P" - събира всички чувалчета около героя), няма да гледате тъпо половин час монитора с безсилна ярост. В предния брой Mr. Drop беше публикувал едно читателско материалче по въпроса за Save-овете, което ми звучи актуално в момента. Компютърът е подъл, но Господ (или поне Nival) ни е дал средството да се борим с него:)

Естествено, има и други отклонения от нормата и ROM II съвсем не е това благоуханно цвете, което описах в първата част на статията. Повечето от тях поне са описани от самите автори в Readme-то към играта (readme.txt). Препоръчвам да го попрехвърлите, преди да започнете якото джиткане. Не допускайте грешката, която аз направих в началото, а именно - да не прочетете клавишите - кой за какво служи. Това, освен че ще ви улесни, ще ви спести и време, губено обикновено за глупости. Единственият клавиш, който не забелязах да е документиран, беше Shift-ът докато прехвърляте нещо от инвентара (дали за да го оставите на земята или да го продадете в магазина няма значение). Ако сте убили 20 рицаря, това означава, че в раницата си носите по двадесет парчета от всяка част от сложното рицарско облекло, което прави близо 160 кликвания и драгвания с мишката. Или само осем, ако натиснете Shift-а, с което пренасяте всички бройки от артикула наведнъж (в случая по двадесет).
И още едно откровение: по време на бой може да се наложи да смените жезъла на магьосника си (пълното му обезжезъляване е друг въпрос). Аз самият поне не знаех, че това може да стане с двойно натискане върху избрания жезъл от инвентара и се опитвах да го отнеса и пусна върху персонажа. Ако битката е по-интензивна и имате само Celeron на 300 това почти никога не сполучва. Не знам какъв е точно проблемът, но последствията бяха много Save-ване и Load-ване след поредната загуба.

Има много още какво да споделя, но едва ли колегите ще ме посрещнат радушно, когато им отнеса ръкописа на "Rage Of Mages II: изследване в дълбочина" в три тома. Затова засега се разделям с вас с пожеланието: Джиткайте, джиткайте, джиткайте и Бог да пази Кралицата! (Съжалявам, в неуместно добро настроение съм :)

MAYLOW



www.dynamix.com

STARSIEGE

производител: DYNAMIX разпространител: SIERRA

На следващите няколко страници ще разгледаме последователно трите съперника за титлата "Най-добър симулатор на робот".

Първа на пазара се появи Starsiege. Благодарение на успеха и популярността на излязлата няколко месеца по-рано Starsiege: Tribes, тази игра се очакваше с доста голям интерес. Още повече, че това бе продължението на доста успешната поредица Earthsiege, водеща началото си от преди четири години. За тези от вас, които не са запознати с игрите от тази серия ще направя кратка ретроспекция, тъй като фабулата на Starsiege е в тясна връзка с тази на предшествениците й. Накратко: в предишните игри вие влизахте в ролята на пилоти-бойци от Земята, водещи жестоки сражения в стремежа си да спасят Земята от "мислещите" роботи, наречени Cybrids. Създадения от хората изкуствен интелект Prometheus, вследствие на късо съединение развива остра мания за величие и решава да се опълчи срещу хората. За целта, той изгражда своя армия от роботи, които контролира по електронен път и военните действия започват. Постепенно хората вземат надмощие и успяват да изтикат Cybrid-ите към подалечните краища на Галактиката. Преценявайки обаче, че опасността от нова атака на машините все още не е отминала, Императора на Земята заповядва да започне изграждането на мощна защитна система около планетата. Това означавало, че всички ресурси от колониите на Венера, Марс и Луната трябвало да се пренасочват за земните нужди, докато тези планети оставали беззащитни. След няколко века робски труд за нуждите на Императора, колонистите от Марс решават да се опълчат срещу политиката на Земята. За това тяхно решение доста спомагат и откритите в марсианските мини инопланетни технологии, които им позволяват да създадат достатъчно силна армия, за да могат да се изправят срещу имперските сили. Срещу непокорните колонисти, Императорът изпраща елитните си части, ръководени от Canaan - най-добрият пилот и пълководец на Земята, и по съвместителство брат на водача на въстаниците Harabec. И докато хората се готвят да се избият помежду си, Cybrid-ите решават да се възползват от откриващата се възможност да нанесат удар.

Оттук започва и играта. В началото ще можете да изберете дали да застанете на страната на бунтовниците или на тази на Cybrid-ите. Какъвто и да бъде вашия избор ще трябва доста да се потрудите, ако искате вашата страна да спечели. Първото нещо, което прави впечатление веднага щом пуснете играта е, че тя изглежда много по-различно от предшестващите я заглавия и съвсем като Starsiege: Tribes. Не е тайна, че и двете игри от Starsiege Universe използват един и същ engine, но в това едва ли има нещо лошо. Макар и никой от нас да не е ходил до Марс или Венера, за да знае как изглежда терена там, дизайнерите на Dynamix доста убедително са пресъздали чуждите светове такива, каквито си ги представяме. Обърнато е внимание на доста подробности, които допринасят допълнително за потапяне в атмосферата на играта - когато управлявания от вас HERC крачи по земята се вдигат малки облачета прах, стъпки остават по заснежените терени и пр. Но въпреки, че околния свят изглежда доста добре, не мога да не отбележа неприятното впечатление, което ми направи заобикалящата ме пустота. Навсякъде около вас, докъдето ви стига погледа е празно и само от време на време ще се натъкнете на останките от някой разбит кораб или нещо друго, което да разнообрази терена.

Анимационните откъси са доста впечатляващи и спокойно могат да се наредят сред най-добрите, които сме виждали в игри досега. За съжаление са малко, но пък си заслужават всяка секунда игра.

Специално за нуждите на Starsiege са направени и подобрения в engine-а - добавени са някои липсващи в Tribes ефекти, като реалистични сенки, много убедително екраниращо поле, както и мощни и радващи окото експлозии. Доста забележки обаче, могат да се изкажат по отношение на дизайна и външния вид на човешките HERC-ове. Като оставим на страна това, че изглеждат доста безформени и груби, онова което най-силно се набива на очи е, че доста трудно можете да направите разлика между 20 и 50-тонен робот. И двете единици изглеждат сякаш са с еднакво тегло, някак си се губи представата за обем. Cybrid-ските роботи изглеждат доста по-добре. Личи си, че дизайнерите от Dynamix са имали някои много оригинални идеи, но очевидно докато е дошъл реда на човешките машини те са се изчерпали. Иначе добро впечатление прави предвидената възможност за промяна на skin-а на роботите - можете да избирате или от предварително приготвените ви от производителите модели, или пък да си направите свои.

Като цяло играта предлага голямо разнообразие от машини - около 30. В зависимост от вашите предпочитания можете да изберете или по-маневрените и бързи танкове, които обаче не могат да носят щитове, или пък добре бронираните и въоръжени с мощни оръжия HERC-ове, които пък са по-тромави и бавни. Един от най-забележителните аспекти на играта е конзолата за екипиране на робота ви. От трите разгледани тук игри, в Starsiege този елемент е реализиран най-добре, с прекрасно графично оформление и представяне на всеки един компонент от машината ви. Комплименти заслужават момчетата от Dynamix и за богатството и разнообразието на компоненти, от които можете да се възползвате - множество джаджи за усилване мощта на щитовете; увеличаване мощността на двигателя; устройство, което отчи

та прецизно къде да стреляте, за да уцелите движеща се цел; много полезното екраниращо поле, позволяващо на робота ви да стане невидим и щитов модулатор, автоматично пренасочващ енергията на щита ви в посока на вражеския огън. Освен това имате избор от повече от 40 различни оръжия и макар че голяма част са стандартни за жанра - лазери, картечници и ракети, има и някои доста оригинални, като например изцеждащия енергията на вражески единици Disrupter или прекрасния (според мен) Radiation Gun, който убива пилота на противниковия HERC или танк, без да засегне машината. Чрез последното оръжие по един жесток и същевременно елегантен начин ще се сдобивате с нови технологии.

Интерфейсът в този тип игри (симулаторите) има изключително голямо значение. Чест прави на дизайнерите създаването на изчистен и същевременно даващ достатъчно информация интерфейс, който доста ще помогне на новобранците в жанра и няма да пречи на ветераните. Доста интересен подход са избрали момчетата от Dynamix във връзка с управлението на роботите. Вместо характерното "въртене на тялото" на единицата ви, в Starsiege се въртят оръжията. По този начин са спестени много главоболия на по-новите пилоти, тъй като усъвършенстването на гореспоменатото "въртене на тялото" е доста сложен процес, при който вие се движите в определена посока, като движите наляво или надясно само горната част от тялото на робота. А това изисква доста практика и добра координация. За тези от вас обаче, които са вече стари пушки в бранша са предвидени и оригиналните конфигурации от Heavy Gear и Mechwarrior. Доста хитро, а? За любителите на силни усещания е вградена и опцията за игра в режим third-person, но ви предупреждавам, че е доста трудно.

Една от най-силните страни на играта е историята и доброто й вплитане в single-player кампаниите. С всяка следваща мисия ще напредвате все повече и повече във фабулата и отсега ви казвам, че ще има някои доста драматични сцени, достойни за филмов сценарий. А за интересуващите се от миналото на света за който воюват е предвидена богата енциклопедия с подробна информация по вълнуващите ги въпроси. Този факт няма пряко отношение към действието в играта, но значително допринася за цялостната атмосфера.

Иначе кампанията ще предложи на играчите едно напълно задоволително разнообразие от мисии - разузнавателни, ескортиращи, спасителни, както и класически ударни операции. В началото тръгвате като новобранец, но с напредване на играта в зависимост от представянето ви, ще трупате опит и постепенно ще се изкачвате в йерархията на бунтовниците. Евентуално ще бъдете повишен до командир на отряд, което ще ви осигури възможност да ръководите до четири допълнителни машини - роботи или танкове, екипирани по ваш избор и с избрани от вас пилоти. Ако се възползвате умело от помощта на вашите подчинени, живота ви ще се улесни значително, но от друга страна, почти сигурно е, че точно те ще ви създадат и сериозни главоболия. Много често, в разгара на битката, някое от другарчетата ви, със завидно слабоумие, застава точно пред оръдията ви и поема смъртоносна доза плазма. Нерядко ще видите как тичайки от една точка към друга някои от колегите ви се забиват един в друг, но не се безпокойте - тези недостатъци на играта, макар и да са досадни, не са достатъчно сериозни, за да развалят цялостната картина и удоволствие от играта.

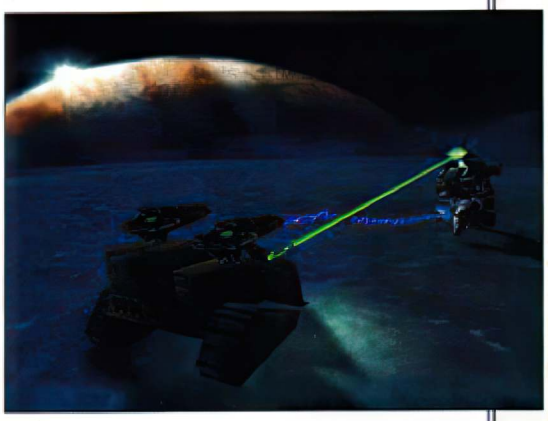
И сега стигаме до звука. Тук е едно от най-слабите места на Starsiege. Става въпрос за озвучаването на роботите ви - звуците, които издават докато се движат или стрелят с различните си оръжия. Горе-долу само картечните изстрели създаваха впечатление за истинност, всичко друго беше някак си изкуствено. Когато сте в туловището на високите колкото малка кооперация машини очаквате и подобаваща тежест при движението им, но това чувство, някак си, се губи в Starsiege. А като прибавим и факта, че действието се развива малко по-бързо отколкото бихте очаквали за тежащите десетки тонове роботи, се получава някаква странна смесица между Quake 2 и Mechwarrior 2, която може да не се хареса на доста хора.

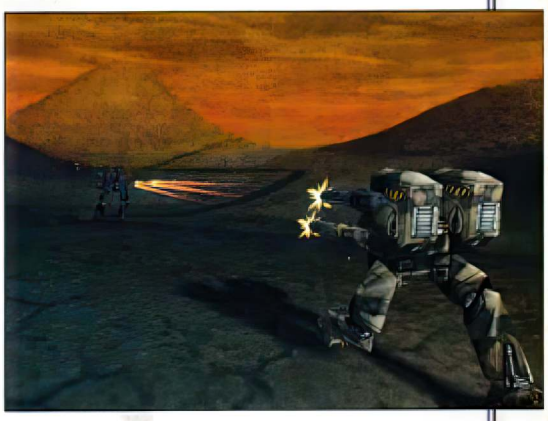
Не мога обаче, да не похваля Dynamix за използването на професионални актьори за озвучаването на отделните герои. Всеки брифинг или разговор, с който и да е от персонажите, звучи съвсем убедително, като Mark Hamill е дал (по скоро продал) гласа си за да одушеви бунтовническия водач Harabec.

Starsiege предлага доста обширни възможности за мултиплейър. Освен стандартният Deathmatch, който не се нуждае от представяне и познатия ни от Tribes и Quake 2 и пр. - Capture the Flag, има още три режима на игра - Team Deathmach, който представлява кооперативен Deathmatch; Deathmatch Football - странна система, която май изисква да напредвате в определен строй, ама нещо не ми хареса; и накрая War - тук освен противникови единици, трябва да унищожавате вражеските сгради, щитови генератори, въобще всичко което ви попадне пред очите. Въпреки тези си възможности, мултиплейъра на Starsiege някак си не осигурява достатъчно удоволствие, така че да задържи играчите за по-дълго пред екрана.

Що се отнася до изискванията на играта към компютърната ви конфигурация, те са доста приемливи, но с една уговорка - играта е правена с поддръжка за 3Dfx Glide (всички Voodoo разновидности) и макар и да върви в D3D режим, то там тя е доста тромава, а в повечето случаи въобще на може да се играе. На моя Celeron 333 с кеш, 64 RAM и Intel740 играта се движи със скорост няколко кадъра в секунда, поради което за малко не я отписах съвсем. Очаква се да излезе patch за OpenGL в скоро време, а дотогава ви препоръчвам да играете в софтуерен режим.

Като цяло Starsiege е доста добро изпълнение с някои кусури. За любителите на подобен род игри препоръчвам да хвърлят





едно око на това заглавие - няма да съжаляват. А който вече го е сторил, нека продължи да чете и да види какъв е отговорът на Исполинът в жанра - Mechwarrior 3.

WHISPER

Mech Warrior III

Преди около 3 години, когато бяха първите по-сериозни опити на производителите на видео карти в областта на 3D ускорителите, една от най-добрите карти на българския пазар (не говоря за професионалните такива) бе ATI RagePro. Две бяха основните й предимства пред конкуренцията в нейния клас - 2-та мегабайта SGRAM и оптимизираното пълно копие на Mechwarrior 2. Едва ли е необходимо да ви обяснявам колко време съм загубил с една от първите истински 3D игри и колко впечатлен бях от графиката и gameplay-я (не че тогава влагах някакъв смисъл в думата gameplay, ама айде).

И така, макар и вкусовете ми да се промениха през следващите години, не мога да не призная, че редовно хвърлях по едно око на информацията относно третата част на играта. Все пак нов и непознат разработчик се бе нагърбил с нелеката задача да продължи и доразвие славата на първите две части и особено на втората. Много хубави неща се говореха за Mechwarrior 3 и много обещания се дадоха, но същото се наблюдава при почти всички нови заглавия. Така че просто чаках и се надявах. И надеждите ми бяха повече от оправдани!

Малко след като се захванах със Starsiege излезе и Mechwarrior 3. Все пак реших да отдам заслуженото на рожбата на Dynamix преди да се захвана с исполина в бранша. И без да омаловажавам продължението на EarthSiege, само ще кажа че преминаването от едната към другата игра бе като от Pentium-90 към Pentium II - 450. Без майтап. Но всяко нещо по реда си.

Играта в буквалния смисъл започва с гръм и трясък. Въвеждащата анимация ни пренася директно на бойното поле, където BattleMech-овете на Eridani Light Horse са се вкопчили в ожесточена престрелка с OmniMech-овете на Clan Smoke Jaguar. Само за няколко секунди ще осъзнаете, че Mechwarrior 3 ще представлява брутална борба за оцеляване и надмощие над противника, жестока и безкомпромисна, както става очевидно от размазаните отстъпващи войници.

И тук е редно да обърнем внимание на историята на играта, за да сте наясно кои сте и за какво точно се биете. Започвам от самото начало. През 28 век, Вътрешната Сфера, която е най-голямата и важна населена област от колонизираните светове, е обединена под централното ръководство на Звездната Лига. За нещастие, след преврат властта преминава в ръцете на узурпатор, в резултат на което започва гражданска война. Генерал Керенски, начело на лоялните му войски от Звездната Лига се изправя срещу натрапника и побеждава. Но вместо мирът отново да възцари, Керенски става свидетел на междуособни войни сред Големите Родове на вътрешната Сфера, всеки от които се стреми да заеме овакантеното от узурпатора място. Тъй като генералът съзнава, че рано или късно и неговите войски ще бъдат въвлечени в многобройните междуродови конфликти, той ги приканва да го последват в замисленото от него Преселване. По-голяма част от хората му тръгват с него и повече нищо не се чува за тях повече от 300 години. Твоята група е от малцината, решили да останат.

През последвалите 3 века жестока стагнация обхваща Вътрешната Сфера. Упадъкът бива повече от очевиден. Постоянните войни довеждат до унищожаването на икономиката и търговията и дори до загиването на цели светове. Някога напредничавото технологично общество започва постепенно да регресира. Гигантските роботи (BattleMechs) през 3050 година били доста по-зле от тези през 2750. Великите родове разчитат все повече и повече наемници, които да водят битките им вместо тях. По всичко личи, че края на Вътрешната Сфера е съвсем близо.

Какво представляват клановете? Това са потомците на Керенски, обособени в отделни родове с екзотичните имена Jade Falcon, Smoke Jaguar, Steel Viper, Ghost Bear, Nova Cat. Те всички се кълнат в Александър Керенски и сина му Николас, но тълкуват заветите им по различни начини. Кланът представлява стегнато общество от генетично подбрани и подобрени индивиди, подчиняващо се на строга йерархия. На върха на тази йерархия стоят войниците. Всичко в обществото на Клана се решава чрез Изпитания, които почти винаги са свързани със сражения. Клановете трябвало да бъдат идеалните общества от мечтите на Керенски - а може би и да са, но не и в очите на Вътрешната Сфера.

Отчитайки дезорганизацията и хаоса в света към който някога са принадлежали, Клановете се впускат в смъртоносно състезание към планетите от Вътрешната Сфера. Победителят печели всичко. С по-модерните си технологии и по-добри бойци, изглежда сякаш единствените им противници са си те самите. За тяхна изненада обаче, Вътрешната Сфера не била толкова лесна плячка. След първите лесни победи постепенно Клановете започват да губят инерция и не след дълго биват спрени. След няколко години изтощителни битки се решава да се проведе Изпитание - битка, която да реши съдбата на Вътрешна

та Сфера. Ако Сферата (добрите) спечели, Клановете (лошите) спират нападенията си, а ако Клановете победят всичко става тяхно. Добрите естествено печелят - нещо повече - успяват почти напълно да унищожат Клана Smoke Jaguar, който е един от най-могъщите.

Вече годината е 3061 и всичко, което е останало от Smoke Jaguar е техния хан, остатъците от неговата войска и една-единствена планета. Вие започвате като член на елитната част на Вътрешната Сфера Eridani Light Horse и целта ви е да откриете и доунищожите Ягуарите. По този начин ще бъде даден нагледен урок на останалите Кланове, че Сферата не е хапка за техните уста и ще изберат пътя на съжителството пред този на войната.

Надявам се да не съм ви отегчил с този дълъг увод, но смятам, че е необходимо да знаете за какво става въпрос, за да можете да се въплътите по-добре в ролята си.

И така - впускате се в битката. Всяка мисия започва с изключително подробен брифинг и доста детайлна информация за терена, видео откъси за онагледяване на целите, съпроводено с обяснение на всяка една от основните задачи.

Първата ви работа след брифинга е да посетите MechLab-а, където си избирате робот, както и екипировката му. Като цяло имате избор от 18 различни машини, като тръгнете от "малките" 30 - 35 тонни скаути като Firefly и Owen до 90 и 100 тонните бойни роботи като Annihilator и Sunder. Всяка една машина е напълно конфигурируема, като според вкуса си можете да пренастроите всичко - от боята, до всяко едно от 35-те различни оръжия (лазери, ракети, картечници и др.).

След като подготвите робота си, можете да се впуснете в изпълнение на поставените ви задачи. Начина на водене на битки е подобен на този от предишните игри от поредицата. И нищо чудно - щом не е счупено, не го поправяй. Но в Mechwarrior 3 са добавени някои новости, които макар и незначителни оказват огромно влияние върху gameplay-я. При стрелба по противника се отделя определено количество остатъчна топлина, като количеството й зависи от вида на оръжието, което използвате (например големите лазери генерират много повече топлина от картечниците). Ако не се съобразите с този факт в един красив момент роботът ви ще прегрее и ще блокира за определено време, което го оставя безпомощен в ръцете на противника. В предишните игри от поредицата не бе предвидено средство за решаване на този проблем и просто трябваше да си правите добре сметка кога и какви оръжия ще използвате. В третата част на играта, когато робота ви започне да прегрява, можете да активирате специално монтираната за целта охладителна система, при което температурата ви моментално се нормализира. Естествено ще можете да се възползвате само 4-5 пъти от това удобство, докато свърши охладителната течност. Но това, което, лично мен, много ме впечатли е, че можете моментално да охладите робота си ако го потопите във вода, което е съвсем логично и естествено. Това добавя и нов тактически елемент в gameplay-я. Друга новост е възможността да приклякате, като по този начин можете да се прикривате зад разни обекти с цел да затрудните максимално врага.

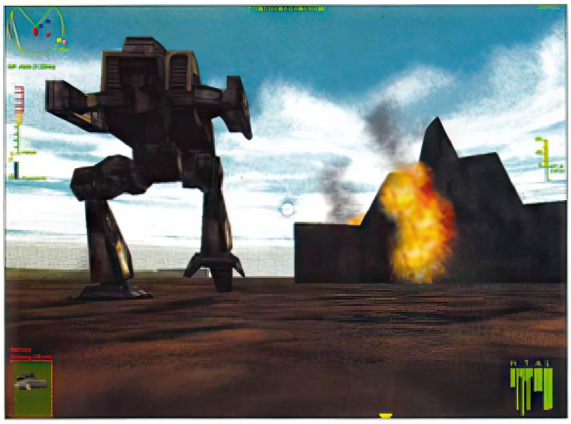
Също така, за разлика от предните две части, ако понесете сериозен удар няма просто да видите ярка светлина и да продължите да търчите с пълна скорост към врага. Mechwarrior 3 се опитва доста точно да симулира пораженията които понасяте (доколкото точно може да се изобрази нещо, което ще е факт след около 1000 години). В резултат на това ако ви откъснат ръката, ще видите размазана маса метал и стърчащи жици там, където някога е бил крайникът ви. Дори ще видите ръката си да се въргаля на бойното поле. Ако пък ви ударят малко повече в крака, роботът ви ще започне да понакуцва, което забавя движенията му. Освен това, ако понесете мощна вълна от концентриран огън, машината ви ще падне и ще се изключи за секунди, като след малко ще можете да се изправите и да продължите битката. Същото важи за противника и ако успеете да се възползвате от тази нова страна на gameplay-я, животът ви на бойното поле ще бъде доста по-лесен (и продължителен също).

Едно от най-значителните нововъведения е вмъкването на снайперски zoom, който ви позволява добре да се прицелите в намиращи се на голямо разстояние врагове. Освен това можете, чрез натискане на отделни клавиши, да се прицелвате в точно определени части на тялото на противника - лява ръка, ляв крак или пък в тялото. По този начин можете да концентрирате огъня си и да елиминирате врага максимално бързо.

Най-важната новост в играта обаче е Mobile Field Base - Подвижната Полева База. Във всяка мисия MFB-то ще бъде на ваше разположение, като вие ще направлявате движенията й. Основната цел на MFB е да ремонтира и презарежда робота ви по време на игра. Искам да отбележа, че няма да можете да променяте екипировката си, а само да попълните амунициите си. Другото предназначение на MFB е да събира от бойното поле всички компоненти - екипировка, амуниции, оръжия, нови технологии - годни за употреба, в това число и вражески роботи. Това е и начинът да усъвършенствате "автомобилния" си парк и да се сдобиете с нови "играчки". Нещата, които не използвате остават складирани в MFB-то, като там можете да поместите повече от 900 тона.

Сега идва най-силната част на играта - графичният engine. И тъй като вече ми омръзна, а предполагам и на вас, да използвам прилагателните фантастичен, великолепен, превъзходен и няколко други такива, реших да си измисля една дума, която да обединява всички суперлативи в едно с цел по-качествено охарактеризиране на графиката на тази великолепна игра. Какво ще кажете за прекрасната думичка "хупшожно", която ще си позволя да заема за нуждите на тази статия от безсмъртното произведение на Дъглас Адамс "Пътеводител на галактическия стопаджия". И така - Mechwarrior 3 изглежда направо хупшожно. Не, изльгах - не изглежда хупшожно, а АДСКИ ХУПШОЖНО. Без много да се замислям давам най-висока оценка на графичния engine на тази игра, още повече като се вземе предвид минималните изисквания към системата, но за това след малко.

Заобикалящия ви свят е толкова красив, пардон хупшожен, че направо не е за вярване. И за разлика от Starsiege, където пустотата е ваш неизбежен другар, то тук ще се натъквате на прекрасно моделирани сгради, включващи докове, фабрики, мостове, че дори и няколко безпомощни пешеходци, само чакащи да ги стъпчете. Трябва да ви кажа, че ще се почувствате като Олимпийски бог, когато зърнете безсмислените напъни на жалките хора, който се опитват да избягат от тежките стъпки на механичното ви



тяло. Освен на открито ще имате и няколко мисии в затворени пространства, които изглеждат точно толкова добре, колкото и всичко останало.

Но най-хупшожното нещо в цялата игра са самите роботи. Такава красота не предполагах че ще видя в скоро време, но за моя радост момчетата от Zipper ме изненадаха приятно. От най-малкия до най-тежкия, тези механични Голиати са толкова добре моделирани, че на моменти ще спрете да стреляте по врага - само и само - да можете да му се насладите преди да го пратите на бунището. Прелест, дами и господа, толкова очеизбождаща, че дори заветната ми думичка "хупшожно" не е достатъчна да я опише. Всеки един елемент от тялото на робота ви е толкова детайлно моделиран, че изглежда като истински. Ще виждате как ставни сглобки се свиват при походката на машините и дори как пръстите на огромните им крака се разтварят при всяка стъпка. Самите движения на роботите са толкова елегантни и плавни сякаш те не тичат, а танцуват. И въпреки това нито за миг няма да ви напусне чувството, че сте в туловището на многотонен метален инструмент на унищожението.

Друг много ефектен аспект на графичния engine е променящата се метеорологична обстановка около вас. Дъжд ще се изсипва от небето и ще забележите малките кръгчета, които ще се образуват във водата от падналите капки, светкавици ще раздират небосклона и ще изпълват за кратко атмосферата със статично електричество, а като видите какъв залез има в играта, направо ще си глътнете езика. Спирам дотук с хвалбите по отношение на графиката, щото цялата ми статия ще се превърне в платена реклама на Microprose [бел.ред: Де да беше истина :-( ]. А има още доста неща, които не споменах, но смятам, че бях достатъчно ясен в излагането на становището ми по въпроса.

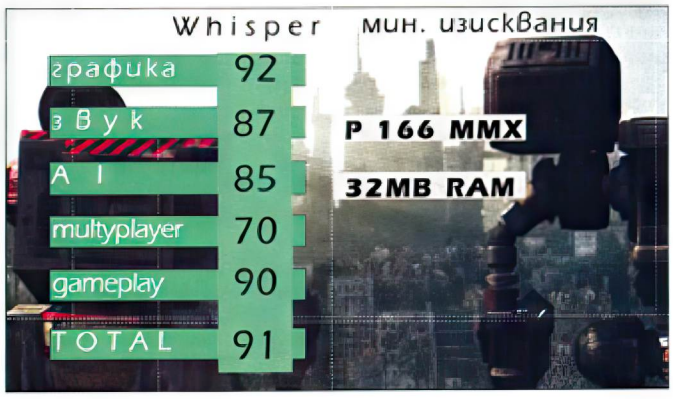
Убийствената външност на Mechwarrior 3 е допълнена по великолепен начин от звуковите ефекти. Всяка стъпка на робот ще я чувате отчетливо и колкото по-голяма е машината, толкова по-тежък е звука от стъпките й. Отделните оръжия също имат много характерни и страшно реалистични звуци. Заклевам се, че никога няма да сбъркате стакатото на AutoCannon-ите с воя на далекобойните ракети. И ви гарантирам, че ще почувствате всеки забит в тялото ви куршум/лазер/ракета. А музикалният фон е смазваща смесица от тежки китарни жици и бавни и мрачни парчета.

Що се отнася до изкуствения интелект на играта, той също е на доста високо ниво, макар че тук са и най-големите проблеми на Mechwarrior 3. С напредване в кампанията към вас ще се присъединят по един или друг начин няколко робота, които ще ви придружават и помагат в изпълнението на мисиите ви. Точно те са причините за една от малкото ми критики към играта. На няколко пъти ми се случи след като им дам команда да атакуват моята цел да застанат точно зад мен по посока на противника и да ми направят гърба на решето. Или пък, след дадена команда, да ме последват, да се забият в някое препятствие по терена и там да си останат. Подвижната ми полева база също на няколко пъти отказа да изпълни дадените й от мен заповеди, но след няколко опита обикновено пристава. Тези бъгчета не са чак толкова ужасни и не се случват непрекъснато, така че можем да си затворим очите пред тях. За сметка на това интелекта на вражеските единици е страхотен - от разстояние стрелят по вас с далекобойните си оръжия, а при приближаване превключват на тези с малък обсег. А когато понесат по-сериозни поражения, куцукайки или размахвайки отрязана ръка се опитват да отстъпят. Дори ми се случи преследвания от мен Mad Cat да ме вкара в обсега на далекобойна ракетна установка, която ми костваше двете ръце. Не знам дали умишлено ме вкара в капан, или това е станало случайно, но все пак останах доста изненадан от тази постъпка.

След всички тези суперлативи по адрес на Mechwarrior 3, сигурно ще си помислите, че трябва и доста сериозен компютър, за да се насладите на прелестите на играта. И тук е приятната изненада - играта вървеше прекрасно на моя Celeron 333 с Intel740 и 64 RAM, а до колкото знам и на по-ниски машини се държи добре.

Може би най-голямото разочарование на Mechwarrior 3 е мултиплейъра и то защото той се изразява само в DeathMatch - няма Capture the Flag, няма King of the Hill, няма жив дявол. Иначе DeathMatch-а си е съвсем читав, но ако прибавят с някой patch и останалите разновидности, играта ще придобие съвсем нови измерения. Тук слагам край на тази статия, като подканвам всеки който все още не е пробвал Mechwarrior 3 да се затича към най-близкия магазин за ЛЕГАЛНИ компютърни игри и да си го купи.

WHISPER



www.activision.com

HEAVY GEAR II

производител и разпространител: **Activision**

През ранната 1997 година дизайнерите от Activision бяха изправени пред дилема: как да продължат успеха на една от най-успешните, ако мога така да се изразя жанро-основополагащи игри на десетилетието, Mechwarrior 2, след като лицензът за BattleTech вселената им бе отнет от собственикът му FASA Interactive. За изненада на всички момчетата от Activision без много да се церемонят се сдобиха с лиценз от Dream Pod 9 за тяхната ролева вселена Heavy Gear. За девет месеца славната компания измайстори нов футуристичен симулатор на гигантски роботи, изграден на основата на engine-а на Mechwarrior 2.

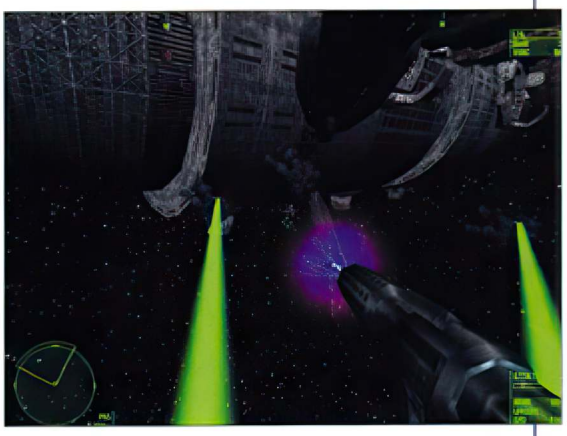
За съжаление Heavy Gear не успя да реализира огромния си потенциал. Многото бъгове, липсата на идея в изграждането на образите и игралната атмосферата, характерна за предишните заглавия на Activision, и най-вече факта, че бе използвана платформа, която ама въобще не беше пригодена за подобна игра доведе до относителния неуспех на играта. Според много специалисти това бе лебедовата песен на Activision в областта на симулаторите на гигантски роботи.

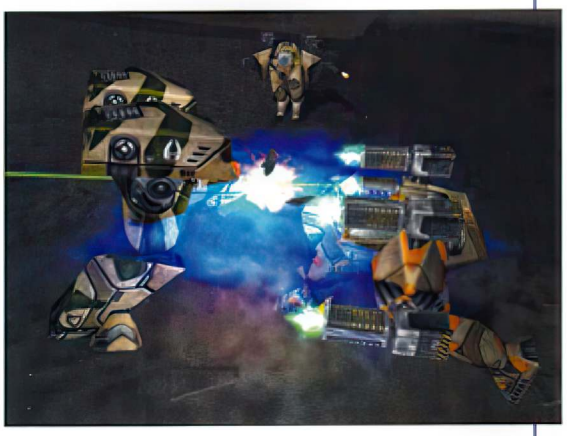
За радост на играчите обаче дизайнерите, работили върху играта се събрали и обсъдили всички силни и слаби страни на своята рожба и се захванали да направят втора игра, която да измие всички петна останали от първата част. Резултатът от техния труд е Heavy Gear II - продължение, което е подобно на предшественика си само по име и концепция. Всичко останало - от графиката до самия gameplay - е коренно променено, и в края на краищата получавате игра, която потъпква и предефинира доста от основните закономерности в жанра. В резултат на това докато играете Heavy Gear II въодушевлението и объркването ще вървят ръка за ръка, като в зависимост от способността ви да се адаптирате ще се определя и кое от двете чувства ще има превес.

Накратко историята на играта: 63 век е. Човечеството се е разпространяло из цялата Галактика, колонизирайки всички подходящи планети. Една от тях е Terra Nova, на която се развиваха действията от първата част на играта. Тази колония е отхвърлила отдавна потисническото управление на Земята в името на независимостта и постепенно се разделя на Северна и Южна Лига. Двете общности воюват помежду си от десетилетия. Със започването на HG2 междуособните конфликти са рязко прекратени след като устройство за управление на анти-материята просто изчиства от лицето на земята Peace River - градът, в който се намира най-добрата военна работилница на Terra Nova. Северната и Южна Лиги са принудени да се обединят срещу общия враг: Земната войска, дошла да върне в правата вяра заблудените овце.

Ако трябва да изтъкна едно качество на тази игра, което да е характерно за нея и да я отличава от останалите, това е "разнообразие" - в терените, в оръжията, в екипировката и най-вече в gameplay-я. Но да тръгнем поред. Както и при Mechwarrior 3 едно от първите неща, което веднага се набива на очи е изцяло новия графичен engine, известен като Dark Side. В първата игра се видя, че платформата на Mechwarrior 2, създадена за изобразяване на 15 и повече метрови мастодонти не върши работа на по-нежната натура на Heavy Gear вселената. Съответно една от най-важните задачи при подготовката на втората игра бе създаването именно на подходящ engine. И трябва да призная, че момчетата от Activision са се справили чудесно. HG2 изглежда почти толкова добре, колкото и Mechwarrior 3. Изключително разнообразие се наблюдава из терените върху които ще изпълнявате мисиите си - блатисти места, забавящи скоростта ви, заснежени райони, пустинни местности и др., та чак до дълбините на космоса. Прекрасен ландшафт и ако не бяха някои досадни проблеми с изчезващи обекти, както и някои недоизкусурени модели, графиката щеше да е върха. И тук има различни атмосферни явления - дъждове, светкавици и др., но те изглеждат по-изкуствено от тези в Mechwarrior, дори бих казал, че като цяло текстурите тук са на по-ниско ниво от тези в хитът на Microprose, но това си мое мнение. Иначе Gear-ите изглеждат страхотно, като прилагането на обли форми ги прави някак си по-футуристични, което на мен лично много ми допада. Анимирането на единиците също е страхотно, близко или дори същото като при Mech 3. Специалните ефекти също са доста добри, но се наблюдава елемент на непостоянство - докато следата на ракетите изглежда фантастично, то лазерите са просто цветни линийки, които дори не оставят следи върху телата на враговете. За разлика от първата игра тук видео откъсите са разкарани и са заместени с доста ефектни анимации, които допринасят за цялостния "фийлинг" на играта.

В началото ще трябва първо да си изберете робота, с който ще играете. Имате избор от 6 различни модела. "Много малко" ще извика някой и може би ще бъде прав. Но в момента в който влезете в хангара и видите огромното разнообразие от компоненти, с които можете да екипирате машината си, направо ще ви заболи главата. Тук, за разлика от Mechwarrior 3, нямате ограничение в теглото, но все пак съществува определен лимит, наречен "threat value" или грубо преведено "потенциална мощ". По този начин няма да можете да наслагате да речем 6 Guided Mortars на робота си и просто да се разходите из противниковите сили. Но истинската разлика между HG2 и останалите игри в този аспект е включеният тук псевдо-ролев елемент. Дизайнерите са предвидили доста на брой "екстри" и "дефекти" (отново съвсем груб превод) а ла Fallout. Така например ако сте попрехвърлили "потенциалната си мощ", но не искате да се разделите от





оръжията си, можете например да изберете по-слабо шаси или дефектна система за контрол на стрелбата, което ще довежда до произволни блокирания на оръжията ви. Като прибавим към тези възможности и над 70 различни оръжия, май че единственото ограничение ще бъде въображението ви. Тази интересна система на конфигуриране ще ви позволи например да изградите много мощен робот с няколко Ахилесови пети, които в последствие да пазите.

След като сте готови с конфигурирането, можете да започнете с кампанията, състояща се от около 30 мисии. Армиите на Земята, атакуващи Terra Nova, са се разположили на близката планета Caprice. Вие сте начело на

отряда Black Talon и сте изпратен на Caprice за изпълнение на специални ударни мисии срещу много по-силния противник. Оттук произтича и основната характеристика на gameplay-я на Heavy Gear 2. Действайки дълбоко в тила на врага, ще трябва да разчитате повече на потайност, изненада и тактика, отколкото на груба сила. Естествено, че ще има жестоки битки, но голяма част от мисиите ви ще бъдат доста по-нестандартни - като например залавянето на важна клечка от вражеския лагер или пък проследяването на някоя машина без да бъдете засечени. В общи линии постигането на победа в тази игра ще е по-скоро въпрос на точна преценка кога и къде да ударите, отколкото на бързи рефлекси. Не че те ще са ви излишни, напротив - в началото играта започва с относително лесни мисии - но с напредване на сценария тя се превръща в безмилостна борба за оцеляване. За да успеете, ще трябва и доста добре да ръководите екипа си. В HG2 този въпрос е решен както със стандартните командни менюта, така и с новата тактическа карта, която е и една от най-забележителните новости в играта. Чрез нея ще можете да задавате маршрути и да координирате атаки както на една приятелска единица, така и на цели отряди. Правилното ръководене на другарите ви е много важно, но не очаквайте те да стоят бездейни ако вие не им намерите работа. Всеки един от пилотите си има характерна индивидуалност и от вас зависи да поддържате добрия дух в екипа. Точно това наблягане на колективната игра придава неповторима атмосфера на HG2 и ви кара да се чувствате като част от екипа, а не като някой единак.

Поради по-различния gameplay, ветераните от Mechwarrior поредицата може да не харесат играта в началото, както се случи и с мен. Прилагането на уменията от гореспомената игра в света на Heavy Gear 2 ще доведат до бързата ви кончина. Но веднъж като се пренастроите на по-финия и тънък начин на игра, ще останете богато възнаграден. Единствената ми по-сериозна забележка в този аспект на играта е решението на Activision с избрания в началото на кампанията робот да вървите докрая. Макар и да се опитаха да защитят позицията си с факта, че по този начин оставали верни към оригинална Heavy Gear вселена, разработчиците не звучаха много убедително. Не е мое мнението, че в развлекателния бизнес, когато реализмът и удоволствието от играта са в конфликт, реализмът отстъпва. Но както и да е.

Един от най-слабите елементи на HG2 е интерфейсът й. Широкия спектър от възможни движения и действия, които могат да бъдат извършвани от вашия робот изискват и по-сложно управление, но аз лично не съм много убеден, че подходът на Activision е бил правилен. Доста време ще ви трябва докато свикнете да се оправяте с клавишите и мишката, но за да се почувствате относително комфортно може би ще са ви необходими поне 5-6 дни, ако не и повече. Още повече, че действието в тази игра е доста по-бързо от това в сродните заглавия поради по-малките и подвижни единици и ще трябва да реагирате по-бързо на променящата се обстановка. Това важи в по-голяма степен за мултиплейъра и за Instant Action режима, отколкото за кампанията, но доста често ще ви случи да бъдете "отнесени" докато се борите с клавиши и команди. Вярно е, че абсолютно всичко подлежи на преконфигуриране, но дори и това няма да ви помогне много. Има голяма опасност много хора да зарежат играта след първите няколко мисии точно поради по-сложната система на управление.

И ако интерфейсът е един от най-слабите елементи в играта, то звуковите ефекти определено са най-слабият. Някак си липсва тежест на звука, липсва мощ. Все пак нормално е да усетиш значителна разлика между звука на картечницата и тази на тежката гаубица. Нормално е и когато ракетите ти повалят врага и го пратят в царството небесно, да почувстваш ударната вълна. Ето тези неща малко се губят в HG 2. Не че нещата са чак толкова зле, но за игра от този калибър можеха да бъдат доста по-добре. Все пак заслужава похвала озвучаването на отделните пилоти, което е доста стилно, макар да ми се случи няколко пъти от различни пилоти да чувам едни и същи реплики.

Виж музикалния фон е друго нещо. Много добре подбрани, съвсем "военни" мелодии ще ви съпровождат по време на игра (моля ви, само не си представяйте руските военни маршове, че лошо ми става). Като цяло музиката излъчва чувство на тревога, едва ли не носи миризмата на барут. Може би парчетата можеше да бъдат малко по-дълги и да ни се спести честото им повтаряне, но като цяло този елемент е на висота.

За изкуствения интелект на противниците и на другарите ви не мога да кажа лоша дума, но пък не мога и да ги похваля. В смисъл - няма да бъдете изненадан от някакво много умно поведение от страна на врага, но и няма просто да минавате и да ги убивате. Въпреки, че ми се случи на няколко пъти да застана зад противников робот и той да не ми обърне никакво внимание докато не забода Vibroblade-а си в него, играта е доста предизвикателна и в никакъв случай няма да ви се стори лесна.

А що се отнася до играта в мрежа, Heavy Gear 2 предлага няколко варианта - Duel (един на един), DeatMatch (няма да го обяснявам), Steal the Beacon (трябва да се опазите живи докато защитавате фарът), Strategic (deatmatch, но с бази) и Capture the Flag (и това няма да го обяснявам). Нищо революционно, но доста солидно предложение.

На моя компютър играта върви прекрасно, без да засича или накъсва.

Макар и да не е съвсем в същата категория, в главите на повечето играчи Heavy Gear II се приобщава в графата на симулаторите на гигантски роботи. Но докато Mech-овете от Mechwarrior 3 и HERC-овете от Starsiege са действително огромни машини, залагащи повече на мощна броня и смъртоносно въоръжение за сметка на подвижност, то Gear-ите от рожбата на Activision са по-различни - максималната им големина е около 5 метра, но това пък се компенсира от много по-голямата им маневреност - те могат да коленичат, да лягат на земята, да strafe-ват. Това определя и доста по-различния gameplay, който тази игра предлага в сравнение с останалите две.

Като край на тези редове ще спомена, че и трите игри имат своите силни и слаби страни, своите оригинални идеи и концепции, но ако все пак трябва да посоча моя фаворит измежду тях, то това несъмнено ще бъде Mechwarrior 3.

WHISPER

Whisper	мин. изисквания
графика	90
звук	85
AI	85
multyplayer	82
gameplay	85
TOTAL	86

P 166 MMX
64MB RAM
3D акселератор

DUNGEON KEEPER II

www.bullfrog.co.uk

разпространител: Electronic Arts

производител: BULLFROG

Не зная колцина от вас са чели нещо от гениалния английски хуморист П. Г. Удхаус. За тези, които името му не провокира към никаква изпълнена със съдържание мисъл ще кажа, че главен герой в много от книгите му е млад английски лорд, издънка на древен аристократичен род, комуто освен титлата и богатата леля не е останало почти нищо. Всъщност, има и Джийвс. Кой е Джийвс?! Ами прочетете книгите и ще разберете. Джийвс е нещо много повече от слуга, но не му е сега мястото да обяснявам. И тъй нашият герой решава да се научи да свири на банджо, в резултат на което, с търпението и най-вече със слухът на Джийвс, бива злоупотребявано ежедневно и многократно, за да дойде денят, в който икономът решава да напусне. На неочаквания удар под кръста, младият лорд реагира ето как: "... - Мога да ти кажа, Джийвс, че по-доблестни мъже от теб са понасяли далеч по-лоши неща от банджото. Имаш ли представа, че един българин, Илия Господинов, веднъж свирил на гайда двадесет и четири часа без прекъсване?

... И да не мислиш, че икономът на Господинов го напуснал? ...Там, в България, хората са с по-яка закалка. Убеден съм, че той е останал зад младия си господар от началото до края и не се съмнявам, че час по час го е подкрепял с лед и други възстановителни средства.

Тъй че, бъди българин, Джийвс." !!!

Започвам статията по този начин за да ви кажа: Бъдете българи, приятели. Подкрепяйте се един-друг с лед и други възстановителни средства (най-вече с другите възстановителни средства се подкрепяйте - ония дето вървят с леда) и не позволявайте раздразнението от факта, че Dungeon Keeper 2 май не е точно това, което всички (поне тия дето сме в редакцията) трепетно очаквахме, да вземе връх над доброто ви настроение.

НАЗДРАВЕ!!!

Относно споменатите току-що, тъй злополучни, очаквания и надежди мога само да конкретизирам, че те бяха за появата на игра-събитие. За жалост обаче, към безспорно гениалната си идея отпреди две години за сътворяване на екшън RTS, чието действие да се развива в мрачните подземия и катакомби под повърхността на древно фентъзи кралство, извиквайки за живот всевъзможни фантастични, приказни създания, дизайнерите от Bullfrog не са прибавили нищо, което бих могъл да украся с епитети като "революционно", "оригинално" или "новаторско". Не, че липсват нови неща, но човек трябва да е с чакъл в главата, за да остане сляп за безспорния факт, че старият Dungeon Keeper определено превъзхожда съвременния си двойник по отношение на удоволствието - на цялостния „FEELING" - от процеса на игра (т.нар. Gameplay). И ако информацията, че в реализацията на Dungeon Keeper 2, отсъства неповторимият гений Питър Молиньо не ви тласне към логичното асоциране на неговата липса, с липсата на кой знае каква оригиналност в новото заглавие, значи към гореспоменатия натрошен природен материал с минерален произход някой щедро ви е добавил и порядъчно количество от оная сивкава строителна смес наречена цимент. Количество, напълно достатъчно да замрази трайно всякакви мисловни процеси и да бетонира невежеството ви вовеки.

Но, в такива случаи разбира се (както и сега, в настоящия), се намесваме "НИЕ с..." не, не с гайдите - споко - дори и да сте държеливи, колкото "икономa" на г-н Господинов, едва ли бихте могли да понесете нестройния хор на трупата музикални инвалиди каквито се явяват нашите, иначе многостранно надарени особи. Не, приятели - намесваме се "НИЕ с кирките", за да ви пробием (дупки всякакви) път към светлината на познанието. Това и смятам да направя.

(За справка: Питър Молиньо се отдели създавайки своя собствена компания - Lionhead Studios и понастоящем разработва новото си наситено с почти невъзможна оригиналност и фантазия супер заглавие Black&White, което по всяка вероятност ще се закове в челото на класациите когато излезе в края на годината... Надявам се.)

Сега, след като си поначесах езика, като че ли е време да премина и към същината на статията.

Ако никога не сте имали наслаждението да продадете душата си на злото и да се опиете от мрачния му магнетизъм, ако никога не сте се докосвали до света на Dungeon Keeper, следващите няколко реда са за вас. Най-общо казано Dungeon Keeper е RTS със силно изявени екшън елементи, в който можете да мените ъгъла на перспективата и да въртите картата. Всъщност няма да сгрешите ако приемете, че в нея, екшънът играе огромна, на моменти - основополагаща, роля.

Можете дори да се въплъщавате в някое от създанията и да се включите в мелето или другите дейности от първо лице. Но не очаквайте да видите Quake, не забравяйте - това е RTS, малко необичайна, но RTS.

Идеята е следната:

Действието се развива под земята.

В тъмнина и мрачни катакомби се спотайва вашето царство, далеч от светлината на деня, далеч от света на хората, които ви ненавиждат. Вие сте Злото и господствате тук. Обичате златото. Обичате да го трупате. Подчинените ви го обичат също и за да ги накарате да ви служат, трябва редовно да им плащате.

Една от постоянните ви грижи са жадните за слава Герои, които винаги намират начин да се доберат до владенията ви. Често имате чувството, че слоновете и носорозите вече са се свършили по земната твърд, щом всички са опрели до вашите рога.

Питате се, това ли е причината да се превърнете в изчезващ вид. Проблеми ви създават и съседните господари на мрака, с които ви се налага да воювате когато кралството ви отеснее и намислите да се поразширите, или когато подобни мисли им хрумнат на тях самите. Съсредоточие на виталната ви сила и енергия е огромно, ЗЛО, туптящо сърце, което трябва да опазите на всяка цена от вражески посегателства. В началото на играта разполагате само с четири Imp-а и с въпросния пулсиращ атрибут поставен в огромно, квадратно, каменно корито. Imp-четата са вашите черноработници и ако сравним Тъмницата с организъм, то те са именно кръвта, която тласка живота до всички нейни кътчета. Imp-овете прокопават тунели и стаи, благодарение на тях вие ще разширявате владенията си, ще декорирате и укрепвате стените в подземието си, те ще добиват и примъкват в Трезорите ви злато... Тези непретенциозни труженици са важен стратегически инструмент в завладяването на вражеска територия, в отклоняване на вниманието на настъпващата към вас войска, както и в много други неща. Импчетата са единствените, които можете да произвеждате. Всички останали "креатуреси" (creatures-и - създания) нахълтват в бърлогата ви, през Портала (Portal) или Порталите (ако сте завладели повече от един). Всеки Портал може да пропусне през себе си до 12 създания на мрака. Ако желаете те да се чувстват комфортно, да са доволни и да не ви напускат, е необходимо да им осигурите Спални (Lair), Кокошарник (Hatchery), в който да се хранят, редовно заплащане, а на по-късен етап и развлечения. За да можете да разчитате, че в подземния ви дом ще се появи някое силно бленувано от вас създание е необходимо да построите и специфичната за него стая (например за Магьосниците/Magic's това е Библиотеката/Library, за Троловете/Trolls и Ядосаните Демони/Bile Demons - Работилницата/Workshop и т.н.). Колкото по-голяма е "стаята", на толкова повече създания от съответни вид, ще имате радостта да се любувате.

В общи линии - това е. В Библиотеката Магьосниците разгръщайки дебелите магични томове откриват нови магии, които да използвате; в Тренировъчната Зала останалите ви подопечни напъват мишци и леят пот по пътя на бойното си съвършенство; в Работилницата Троловете пухтят блъскайки с чуковете по наковалните...;

В казиното освен забавления, питомците ви могат да се сдобият и с алкохол. Следете ги отблизо, за да не се алкохолизират...

Импчетата щъкат нагоре надолу, търчат из тунелите, рушат стени, разкриват нови пространства по картата... и тъй докато не срещнат враг. След което почва веселото...

Ето какво, съвсем конспектативно, представляваше Dungeon Keeper.

Над тази именно основа трябваше да надграждат работягите от Bullfrog своето ново творение.

Temple - можете да пренесете в жертва всяко от вашите създания, за да получиш благословията на ония „отгоре".

Ако скоро никой не ги прибере в Lair-а, тези магьосници ще се превърнат в мърша.

От това, което са надградили обаче ще ви секне дъхът. Много често досега се е случвало какви ли не програмисти, дизайнери, шефове на маркетингови отдели и прочие набедени "специалисти" да обещават какви ли не чудеса в новите си заглавия. Печална е статистиката на съотношението между обещания и изпълнение. Що се отнася до обещанията обаче, малцина са тези, които са обещавали толкова много колкото господата Bullfrog-ци. Още по-кратък е списъкът на тия дето са ги спазили. Създателите на Dungeon Keeper 2 са в краткия списък!!! Изумително е това, което са постигнали. Не е за вярване колко добре може да изглежда една 3D игра, и колко детайлни могат да бъдат обектите в нея. Няма да ми стигнат думите да изразя огромното си задоволство. Играта на пръв поглед притежава всичко, за да се превърне в абсолютен хит - брилянтна графика, наситени с череп хумор и очарование анимации между нивата, разтърсващ звук и саунд, прилично разнообразие от мисии, разнородни като архитектура нива, десетки нововъведения...

Абе, фантазия!

И все пак?

Нали сте чували приказката за малкото камъче, което преобърнало каруцата? Ами оная, че пътят към Ада бил покрит с добри намерения?

Сигурно ги знаете. Вярвам в добрите намерения на момчетата работили по Dungeon Keeper 2, но може би прекомерните амбиции и хвърлените огромни усилия в толкова много насоки този път са им изиграли лоша шега и са се оказали онзи препъни-камък, който ще ги доведе по-бързо до Ада на Забравата, отколкото са сънували и в най-мрачните си кошмари.

Стремейки се да подобрят играта във всички останали аспекти авторите са пренебрегнали и занемарили една от най-силните характеристики на първото заглавие - баланса на трудност и в крайна сметка - Gameplay-я. Какво имам предвид? Много просто - в първата част беше адски мъчно да стигнеш до последната мисия, а във втората да не стигнеш. Dungeon Keeper 2, меко казано, е елементарна. В първата игра тежкото беше човек да издържи първите десетина мисии, а във втората - следващите след тях.

Да, всичко за разнообразието на карти и мисии, споменато по-горе, е вярно, но нивата до самия край - като се изключи последното - се минават почти по един и същи начин, с почти един и същи алгоритъм на последователност на действията. Мени се само, и то незначително - трудността.

Защо се е стигнало дотук?

На този въпрос ще се опитам да ви отговоря към края на словоизлиянията си. А сега, преди прибързано да решите, че играта, а покрай нея и статията, коя то пиша, не си струват усилието и с това да допуснете една огромна грешка и празнина в игралната си култура, ми се ще да се спра по-подробно и да отдам

заслуженото на огромния труд, който авторите са вложили в това заглавие.
И така, какво да очаквате от Dungeon Keeper 2?
Макар и да се придържа плътно към идеята и концепцията на предното заглавие продължението гъмжи от промени и новости. Едва ли ще мога да се спра на всички, но на най-важните ще отделя няколко реда.
Първото, което ще атакува взорът ви е смайващата графика. Вече споменах няколко думи по въпроса и няма да разтягам повече темата, само искам да знаете, че дори само заради нея си струва да пуснете играта. Сигурно е излишно да споменавам, че притежаването на мощен 3D ускорител е задължително изискване в случай, че желаете да се насладите на прелестта на играта. Интерфейсът е запазен почти същия, като най-общо казано промените са го тласнали към малко по-голямо удобство и интуитивност, но се забелязват и някои слаби страни като тази, че когато държите в ръка някое същество не можете да видите кое ниво е то. Това създава някои неудобства по време на игра и определено е един дразнещ недостатък. Моментът ми се вижда подходящ да хвърля малко светлина относно това, как точно животинките покачват нивото си. Както и преди, за целта ще се използва Тренировъчната Зала/**Training Room**. Новото в случая е, че в нея ще можете да повишите нивото на подчинените си само до 4-то. В това число не влизат Imp-четата. Тяхното upgrade-ване става по време на работа или бой - те вече не могат бъдат накарани да тренират. Ако искате поданиците ви да продължат развитието си ще ви е необходима Гладиаторска Арена/**Combat Pit**. Там можете да изправите в единоборство всяко от съществата си или дори да хвърлите срещу им някой пленен враг. Освен, че ще разберете кое от тях, колко струва, по този начин бихте могли да повдигнете нивото им чак до 8-мо. Тук искам да отправя следното предупреждение: Гладиаторската Арена е опасна. Там победеният бива изхвърлен с едва мъждукащ в него живот, ако Imp-четата са претрупани с работа, може да се окаже, че никое от тях няма да се погрижи тежко раненият да бъде пренесен в Lair-а за възстановяване и той да умре. Това понякога може да означава загуба на много силна единица. Трябва внимателно да наблюдавате събитията в Combat Pit-а. Особено ако вътре има вампири. Вампирите не биват изхвърляни едва дишащи - те направо си умират вътре, ако не бъдат извадени навреме. Така, веднъж загубих десетина вампира преди да се усетя какво става. Една добра стратегия в такива случаи е да лекувате периодично биещите се, възстановявайки им живота на максимум, ако притежавате магията "**Heal**" разбира се.

Ето на какво ще ви люляме, ако не си купувате редовно Gamers' WorkShop

И тъй питомците ви са вече 8-мо ниво. Няма с какво повече да ангажирате вниманието им. Те стават лениви, през по-голямата част спят, отегчават се, могат дори да напуснат Тъмницата. Имат нужда от забавления. Едно добро решение би могло да бъде Гладиаторската Арена - тя винаги събира сеирджии, но в един етап просто става недостатъчна. За нуждите на паплачта без работа авторите са въвели в играта още една нова стая - **Casino**. Означава точно това, което си мислите - рулетки, маси за Black Jack, ротативки и т.н. Освен, че решава един от проблемите ви и прави чудовищата доволни и благоразположени към вас, Казиното може да се превърне и в източник на доходи. Когато някой късметлия удари Джакпота, което между впрочем е съпроводено от як "heavy" саунд, светлинни фойерверки, танцуващи чудовченца, абе... купон!, та когато това стане, можете да спипате въпросната особа на четири или по-малко очи и преди фойерверките да затихнат да я изръсите от кинтите с няколко шамара.
Но пак повтарям - операцията може да се осъществи само докато трае веселбата по случай печалбата и задължително трябва да остане скрита от погледите на останалите. За целта просто хванете останалите и ги метнете някъде по-далеч. Подобна сцена би повлияла пагубно на техния морал и вашия авторитет. Не бива от последното изречение да си вадите извода, че плесниците са нежелателни по принцип. Дори напротив. На адската пасмина от време на време трябва да й се напомня кой е шефа. В Dungeon Keeper 2 гадинките нямат навика да дават 100% от себе си. Това също е едно от интересните хрумвания на авторите.

Ако не се контролират, "критърсчетата" действат с около 80% ефективност. За да се справите с подобно безхаберие създателите са предвидили два начина: първият е като хванете въпросната мързелива гнида и я метнете собственоръчно там където искате тя да свърши определената работа - било то тренировка, проучване в Библиотеката или прокопаване на тунел. Това ще ентусиазира нищожеството с още 10%, защото знае, че е наблюдавано и иска да ви се хареса. Другият стимул, разбира се, е плесницата. Тя светкавично вкарва самозабравилата се твар в пътя и й напомня, че най-голямата чест, до която може да се надява някога да достигне е да бъде кал по подметките ви. Ефектът от този жест на внимание от ваша страна ще бъдат още 10% ентусиазъм, но трябва да знаете, че повече от това няма да постигнете дори и да пребиете животинката до смърт. Ако трябва да обобщим темата бих ви посъветвал да съчетаете двата подхода - мятате непрокопсаника където трябва нещо да бачка и веднага го мотивирате с един тупаник. Резултатът е един много прилежен ваш слуга и 100%-ва ефективност. Понеже така и така навлязох в мътните води на Изкуствения Интелект (AI) ще се спра на някои особености в поведението на подопечните ви. Може да се каже, че на безпримерната храброст в Dungeon Keeper 2 окончателно е сложен кръст. Ако към някой ваш питомец се приближава превъзхождащ го противник единствената мисъл, която със сигурност няма да му хрумне е за героична саможертва. Самоубийството не е в кръвта на подчинените ви. Те обръщат (д-р)гъс и се понасят в тръс. Същото може да се случи и ако здравето на някое от съществата намалее до рискови граници. Най-добрият начин да го върнете в боя е да го излекувате бързо.

На сцената се появява големият дзвер - Рогатият Жътвар - Хорни. Единственото, което ви остава е да наблюдавате...

Казиното отвътре. Скоро някой „късметлия" може да удари джакпот-а.

Най-бъзливи са магьосниците. Всъщност най-хубавото в играта е, че за всяко същество авторите са разработили отделен алгоритъм на поведение и така са постигнали впечатляваща индивидуализация на персонажите. Едва ли бихте изтърпели ако взема да изброявам подробно всичките затова, само с няколко думи, ще ви разкажа за някои от "новаците" в Dungeon Keeper 2. Бързам да ви съобщя, че доста от старите изчадия вече ги няма - безкрайно скъпите и безкрайно неефективни дракони принадлежат на историята, както и паяците, както и някои други твари, но мястото им са заели нови и лично аз не намирам нито една неподходяща размяна:

Salamander - появява се в нивата, в които има лава. Създание от нисък клас - не изисква строеж на сграда, но въпреки това е с много добри показатели. Бързо вдига

Така изглеждат битките в DK2. Ако искате да съберете войската си на вража територия използвайте магията CALL TO ARMS.

Бастилия, кафез, пандиз, кошара... абе затвор ! Вътре скоро всички се превръщат в скелети.

ниво и може да се разчита на смелостта и куража й.

Rogue - пряко следствие от строежа на Casino. Интересна твар, но по времето когато се строи Казиното вече има къде по-яки гадини. Важно негово качество - когато е вдигнал повечко ниво - е практическата му невидимост.

Black Knight - за него ви е необходим Combat Pit. С много добри показатели на Атаката и не чак толкова на Защитата. Точно за това губи прякото единоборство с Bile Demon-а. Той е една от най-силните ви единици.

Dark Angel - страховита гад. Прекрасен боец. Притежава и магически способности. Появява се след строежа на Храм/Temple. Всеки Храм ще ви даде възможност да имате по 2 Dark Angel-а. Ако искате повече, ще трябва да построите повече храмове. Негов недостатък е единствено цената - един Храм трябва задължително да заема 5x5 квадратчета, а всяко от тях струва 3000 жълтици. Това са по-важните "новаци" в играта. Тук трябва да уточня още нещо - съществата притежаващи магически способности, трябва да са с ниво различно от 1, за да ги използват. Не можах да поиграя достатъчно, за да получа 100%-ва яснота по-въпроса, но забелязах, че повечето създания започват да използват магии и да атакуват врага от разстояние чак когато достигнат 4-то ниво. И като се разговорихме за магии неусетно достигаме и до крайъгълния камък на промените в Dungeon Keeper 2. **Прилагането на каквито и да било вълшебства от ваша страна е свързано с изразходване на мана.** Тя се генерира постепенно и скоростта на този процес зависи изцяло от площта поставена под ваша власт. Всяка ваша плочка ви дава 1 единица мана за секунда. Колкото повече територия контролирате, толкова по-бързо се трупа мана-та, но не по-бързо от 472 единици за секунда, а максималното количество, което можете да генерирате независимо от завладяната площ е 200 000 единици.

Това нововъведение промени страхотно gameplay-я. Що се отнася до singleplayer-а промените са в отрицателна посока. Строите Library, изкопавате бързо максимално количество площ, като непрекъснато произвеждате Imp-ове (нали се сещате - те вече не струват пари - плод са на магия - Create Imp Spell, следователно изразходват мана, а тя, както стана ясно, се регенерира) и много скоро ставате неуязвими - разполагате с огромен запас мана, магии и куп магьосници. У-у-упс, за малко да да забравя - Horned Reaper!!! Ако, колкото и невероятно да звучи, някое ниво ви затрудни срещу 100 000 мана - посредством иконката долу в дясно - можете да активирате и негово сиятелство - Хорни (Пичът или Пръчът - ако се съди по рогата). След което пуснете Импчетата след симпатягата с косата и много бързо ще напълните гробищата с трупове. В момента, в който решите, че вече не ви е нужен, с кликване на десния бутон на мишката върху него можете да го върнете от там, от където сте го извикали.

Но да се върнем на темата за мана-та - според мен, авторите просто не са си дали ясна сметка за промените, които това нововъведение носи след себе си, в следствие на което не са успели да изградят картите и най-вече сценария на играта по подходящ начин. Мисиите, макар и по-разнообразни от преди, са доста леснички и играта се превърта за два-три дни сериозна игра. Още повече, че в много голяма част от тях целта е да претрепете даден Герой и дори не е нужно да разчистите изцяло нивото - просто забелязвате жертвата и хвърляте срещу нея всичко, с което разполагате - тя умира, половината карта дори не е разкрита, но мисията е приключена. Еврика. Много тъпо ми се вижда. Да не забравяме и Хорни!!! Това всъщност е и основната ми критика към играта - несъобразени с промените и небалансирани нива и сценарии, което рефлектира пагубно върху тази пропита с изумителен потенциал игра. Сякаш някой умишлено се е старал да я направи елементарна. Много жалко! Обяснявам си всичко това с желанието на създателите да ориентират малко повече играта към multiplayer, но и там картите са просто ужасни. Всъщност правилната думичка е, безидейни. И макар новостите (особено магията Create Gold) да внасят много възможности и да разкриват нови хоризонти, дизайнерите са предпочели да забият нос в земята вместо да погледнат ширналите се пред тях пространства.

Е, все пак има светлина в тунела. Ще излизат нови карти, работи се по Add-on на Dungeon Keeper 2 и може би в тях играта ще блесне в цялото си великолепие.

А, може би, за да стане това, все пак е нужен някой, който да се казва Питър Молиньо...

Freeman

	FREEMAN	Yeti
графика	93	95
звук	90	90
AI	86	90
multyplayer	75	70
gameplay	73	78
TOTAL	80	82

За сведение на всички **ГЕЙМЪРИ**, геймърки и Интернет маниаци:

На 15.06.99 отвориха врати първите три зали на Гейм и Интернет начинанието :"***Виртуален свят***". Е, кво от това, още три клуба в морето от зали, пък и аз си имам компютър у дома! Това е Ваша мисъл, която ние ще борим. За да може да стане задочна дискусия, да видим какво предлагаме сега и в близките месеци.

Започваме с три зали със следната конфигурация за всяка зала:

12 Компютъра за игрална зала, *Климатик* във всяко помещение, *WC*, бюфет за шоколадови десерти и студено безалкохолно.

Компютрите: Intel дънна платка, **19"** MAG монитори (обещахме Compaq, но не ни излезе сметката), **64 MB SDRam**, **16 MB** видео, **Creative** звук, ***Intel Celeron*** with cache процесор, **8.4 GB IBM** твърд диск, **100 MBs LAN** мрежа, скоро **цифрова наета линия към Интернет**, Windows 98 среда (платени права).

Първия месец, месец и половина ще ни простите, ама ще сме "гола вода" в организационно, мрежово, игрово и всякакво друго отношение. Помагайте както можете и най-вече като ни посочвате грешките на момента. През този период на системни мрежови настройки и трупане на опит, за да не Ви изнервим до отказ ще работим на 70 % от цената. Е, първата седмица (14.Юни - 20.Юни) за да не ни бият заклети геймъри, работихме без пари. Благодарим на всички, които тестваха мрежите и помогнаха със съвети и препоръки. Тези, които не се включиха на авантата, да не се отчайват, ще имаме и друг път промоции (обичаме сложни думи). Не се срамуваме от незнанието си в началото, все пак добрите клубове в България работят вече по една, две години. Ще ни отнеме време да ги догоним и изпр.... (ооп нелоялна конкуренция).

Засега не пускаме Интернет, бавят ни наетите линии. Sorry, лафче и e-mail, ще чакаме.

След два месеца ще вдигнем бройката на компютри в зала според размера на помещенията ни до 16-20. После чак зимата (когато вече ще сте ни показали какво искате от един клуб), ни чакайте едновременно в Пловдив, Варна, Русе и Зарата, ако ни стигнат сили и в още два града.

Залите в момента са:

1. София: ж.к. "Младост 1А", бл. 509, задната част на блока (зад вход А)

2. София: бул. "Драган Цанков" No 26, срещу паркхотел "Москва" от входа на Руското посолство по локалното платно (старата трамвайна линия), първата кооперация вдясно

3. Бургас: ул. "Македония" No 59 с лице към ул. "Гладстон" No 87

Всички гейм маниаци сте добре дошли. С тази реклама, ще Ви поомръзнем да се повтаряме, какво сме, какво ще бъдем, колко хубави неща мислим да правим за геймърското братство в България и какви идеи имаме. Почва да звучи лицемерно. Тези май казват,че ще работят само за нас. Тази история сме я чували вече. Не, няма да Ви лъжем, ние, както и другите клубове, работим да спечелим някой лев (от новите). Държим обаче във фирмата ни да има по-малко сухи счетоводители и повече ***запалени и завеяни геймъри***. Това ще го видите в залите. Ние работим и за удоволствие - за нас и за Вас. Вие сте тези, които ще направят клубовете "Виртуален свят", такива, ***каквито на Вас Ви харесват***.

Нещо не ни стига мястото да си изложим мислите. Ще гледаме да сме по-кратки, че тази страница я плащаме.

И така, мрежа от зали. Възможност за градски състезания, после зонални и накрая на национално равнище да се срещнат "the best of the best". Изграждане на рейтинг система за българските геймъри по подобие на тези в Yahoo и Case's Ladder. От уважение към старите клубове, чакаме някой друг да предложи създаване на Българска Професионална Геймърска Лига. На Запад младежи живеят от състезания и бета тестинг на програми. Надяваме се с помощта на една бъдеща БПГЛ да се финансира българско участие в чуждестранни турнири. Няма да ги каним тук, че ще ги бием много. Ясно е, че такава Лига е обществена организация. Ние като фирма поддържаща такава организация бихме предложили безплатни часове за тренировка на професионални състезатели.

В нашия уебсайт - **www.virtualworld.bg** ще Ви предлагаме интересни статистики, безплатни download-и, чийтове, пачове, нови карти за игри и други заигравки. Не очаквайте да стане веднага, но сайта ще е интерактивен, така че зависи и от Вас. Използвате уебпространството ни за да обменяте информация. Ще има и безплатно пространство за Ваши страници без да Ви задължаваме да слагате наши или чужди реклами. Засега ни е доста постен сайта, но това е част от нашата очарователна леваща. Помагайте да се оправим. Пък, като Ви омръзнем винаги може да ни хакнете сървъра.

Благодаря Ви, ако сте прочели този пейдж, два пъти thanks, ако посетите уебсайта за по-пълна информация. Е, ако посетите и клубовете, дано Ви хареса, а ако не, ни кажете и елате след време пак. Който иска да се приобщи към нас като геймър, симпатизант или част от шантавия ни екип - добре дошъл. Извинете за непрофесионалната реклама, но ние разбираме малко от компютри, много от игри и затова не сме направили рекламна агенция, а компютърни зали.

Ние не сме най-добрия компютърен клуб, ние ще станем толкова добри, колкото ни направите Вие.

Екипа на Виртуален Свят

www.avpnews.com

ALIENS vs PREDATOR

производител: **REBELLION** разпространител: **FOX interactive**

Единствената лампа в помещението примигваше на неравни интервали сякаш колебаейки се дали да не угасне. Меката ѝ светлина се отразяваше в парчетата от счупеното огледало и в кръвта разляла се по пода.
Мъжът се движеше бавно, прескачаше внимателно труповете на другарите си, внимавайки да не се подхлъзне. На очуканата му каска нечия ръка бе нарисувала усмихнато жълто личице, което странно контрастираше с тъмните краски наоколо. Облегна гръб на близката стена и усетил успокояващата ѝ хладина впери поглед в мрака на коридора. Рано или късно те щяха да дойдат, знаеше това. **Те винаги идваха...**, но повече нямаше да го изненадат. Вече бе готов за тях, пръстът му нежно погали спуска на автомата.
Нещо тупна върху каската му и той стреснато вдигна глава. Втора капка зеленикава слуз се отрони от ръба на въздушната шахта точно над главата му.
Очите на мъжа се разшириха от ужас, отчаяние покри бързо бляска на прозрението.
Автоматът оживя в ръцете му.
Оголил зъби той грозно закреща.
Глизите започнаха да падат с дрънчене на пода насред лепкавата тишина...

не веднъж си се опитал да пренесеш магията на седмото изкуство на монитора в стаята си Вече би трябвало да си наясно с това, нали? Причините нещата да стоят по този начин са доста - като се започне с многоцифрените суми за закупуване на авторските права, които гълтат по-голямата част от бюджета на бъдещата игра и се стигне до фантастично кратките срокове, в които производителите трябва да се вместят, за да могат да изкарат отрочето си на пазара докато манията по филма още не е отшумяла. Като изключим игрите за **S**tar **W**ars и **И**нди, които по правило са добри, досега бях попадал само на една игра, носеща в себе си прекрасната атмосфера на филма, по който бе създадена - **B**lade **R**unner на **W**estood **S**tudios. Ако си хвърлил един поглед на оценките в края на статията сигурно си се досетил, че тия дни съм попаднал на още една.

ALIENS VERSUS PREDATOR

Би трябвало да започна тази рецензия с обяснението как игрите правени по мотиви на известни филми обикновено са толкова отвратителни, че редовият геймър трябва да бяга от тях като от чума, но ако ти, скъпи читателю, по-

Две от най-очарователните същества излезли от студиото на **майстора на чудовища Стен Уинстън** и заседнали трайно в умовете и сърцата на милиони киномани по цял свят са на път да започнат титанична схватка, а между тях за пореден път ще застане един самотен пехотинец, защитаващ честта на Хомо Сапиенс. Благодарение на дълбоките джобове на господата от Fox и на таланта на момчетата от неизвестната (поне за мен) фирма **Rebellion** тази схватка е едно от най- хубавите неща, които са се случвали в света на 3D екшъните напоследък. Ако мислиш, че преувеличавам се разходи из Интернет и виж оценките на играта. А най-добре просто си я пусни. Всъщност това дето го написах по-горе май трябваше да е заключението на тази рецензия, но карай да бърви.

Предполагам, че си наясно кой е споменатият вече С.Уинстън и си гледал поне един, от общо шестте, филма за митичните Хищници и непобедимите Пришълци. В случай, че си пропуснал ще пробвам да ти обясня за какво става дума. И двете извънземни създания, притежание на Fox, са доказателство, че в желанието на някои хора да сме сами във вселената има резон. Хищникът е нещо като сайбърбог на лова, създание, въоръжено с технологии от недостижимото бъдеще и дивашки инстинкти от забравеното минало. Създание, изгиналo преследването на плячката си в култ и прекланящо се единствено пред своите трофеи. Сравнително редките му срещи с представители на човешката раса без изключение превръщат иначе гордия Хомо Сапиенс в декорация за стените на космическия му кораб. Всъщност изключения имат две изключения - **Арни Шварценегер** и **Дани Глоувър**, а ти драги ми геймъре може и да си третото, кой знае?

За пришълците или т.нар. **Ксеноморфи** (от гр. **Xenios** - чужд и **Morphe** - форма) се знае значително повече, защото техни представители са попадали в ръцете на човешките учени. За съжаление обаче информацията е **CLASSIFIED** (**засекретена!**), а ръцете на въпросните учени в повечето случаи са били откъснати от обекта им на изследване. Това, което трябва да знаеш е, че в четирите филма със **Сигърни Уивър** тези гадинки отбелязват бъдещо възхита комшество фрагове и умират неприлично трудно. Имат си кралица, която снася яйца, от които се люпят едни осмокраки, дългоопашати и страшно бързи слудурчета. Те веднага хуквата да си търсят гостоприемник (и най-често го намират в лицето на някой статист), в чието тяло да достигнат до последната

фаза от развитието си - възрастен пришълец-войн. Как се пръква кралицата не се знае. Ах, за малко да забравя - **любимата храна** на ксеноморфите е **мозъкът**, а **кръвта им е концентрирана киселина**.

Очарован ли си вече? *Ами да преминем към играта тогава. След като видиш логотата на Fox и Rebellion и натиснеш New Game ще можеш да избереш в кожата (добре, де - обвивката) на кой герой ще влезеш - Хищник, Пришълец или Човек. И понеже този избор ще те заведе не просто в различни нива, а в три доста различни игри - ще ги разгледаме поотделно.*

MARINE

*Маринецът е представителят на Хомо Сапиенс (въпреки, че IQ- то му често поставя Сапиенс-а под съмнение). Това е класическият 3D action герой и още като видиш едрокалибрената пушка в ръцете му ще се усмихнеш злобно и ще хукнеш да трепеш вразите. Моите съболезнования. За целите на играта с пехотинеца мисля да въведа понятието **3D HORROR**, защото въпреки арсенала на Рамбо скоро ще се почувстваш като Червената Шапчица в гора претъпкана с вълци. Искам да те предупредя от самото начало - играта е трудна дори и на степен EASY. Ако, не дай си Боже, това ти е първият 3D action рискуваш да намразиш жанра завинаги след десетия си опит да минеш първата мисия. Аз съм голям любител на shooter-ите. Изиграл съм де що има такива на пазара в момента. Сблъсквал съм се с противници по-интелигентни и от мен, преборвал съм се с чудовища, пред които Годзила изглежда като пиленцето Туити, стреляли са ме с ядрено оръжие, но винаги, ВИНАГИ в края на всичко с наслада съм гледал финалната анимация. Чак сега осъзнавам, че най-сериозния проблем, с който човек може да се сблъска в 3D action до сега е да му се амортизират F5 и F6 клавишите или където там са quicksave-а и quickload-а. Усети ли накъде бия? Да, приятелю, в Aliens Vs. Predator няма save по време на игра. Позицията ти бива автоматично запазена след приключване на съответната мисия.*

Страхът за живота ти ще е твой постоянен спътник в играта. Всеки звук ще те кара да подскачаш от стола, да притискаш по-здраво мишката в потната си длан и да се оглеждаш като луд, защото твоето тайно оръжие, способността, която досега те е карала да се чувстваш по-висш от дигиталните изчадия - твоята способност да вършеш времето назад и да преиграеш ситуацията - ти е отнета. А когато след половинчасова напрегната игра, на самия изход от нивото, мониторът ти плуване в червено след изненадваща атака не ти остава нищо друго освен да се отпуснеш в стола си, вперил празен поглед в нищото - отчаян и безпомощен, сякаш за миг наистина си видял бляската на ОНАЯ коса, сякаш за миг си надзърнал в отвъдното. Такова нещо в игра не ми се беше случвало - честно.

Освен че носи тръпката на пълно съпреживяване с героя играта изисква нов подход към някои ситуации.Ще трябва да свикнеш с мисълта, че муниционите, медикитовете и броните из нивата са към и трябва да ги вземаш чак когато наистина си закъсал. Ще трябва да си припомниш старата народна мъдрост за бежановата майка и да избягваш боя при всяка възможност. Да не говорим, че първата ти мисъл когато намериш базуката трябва да бъде не "Егати якото пушкало", а "Трябва да внимавам да не се самоубия с туй чудо".Свиква се.

Когато играеш с Маринеца враговете ти са главно пришълци и трябва да знаеш, че всеки от тях може да ти види сметката с три-четири удара - включително и като покърви малко отгоре ти (в случай, че стоерента на трудност е различна от EASY - на EASY кръвта на ксеноморфите не те маранява). Добре е да следиш предоставения ти сензор за движение - с течение на играта той ще се превърне в най-добрия ти приятел. Пришълците са дяволски бързи и миг след като си мерил някой от тях той вече е до теб и закачливо бърника из гръдния ти кош. Да не говорим, че гадините имат лошия навик да припкат по стените и тавана и да използват от въздушната шахта току зад гърба ти.

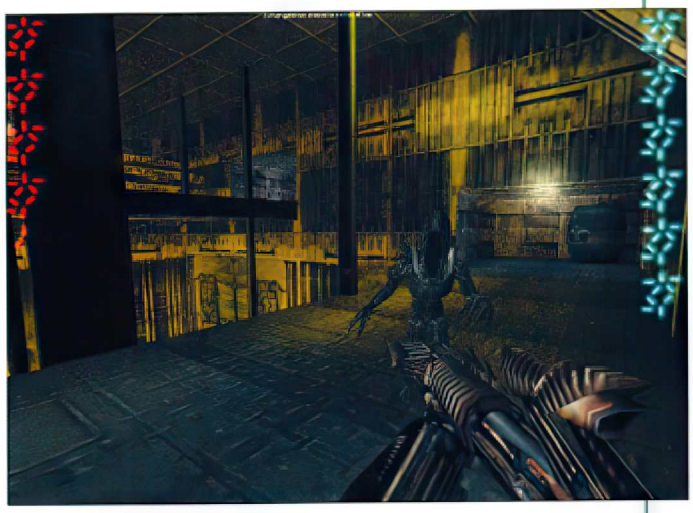
Друга полезна джаджа от инвентара на пехотинеца са очилата за нощно виждане.Те вършат чудесна работа предвид на факта, че по-голяма част от нивата тънат в мрак, а осъдните примигващи лампи могат да бъдат разрушени. Кофтито е, че в режим на нощно виждане всяка светлина неприятно реалистично те заслепява, а и сензорът за движение изчезва от монитора ти. Най-добрата стратегия за някой полутъмни помещения е да изпозастреляш светлинните източници и да караш на нощно виждане като от време-навреме изключваш очилата, за да се консултираш с радара.

Всъщност има и още един начин да се справиш с тъмнината. Маринецът има и колекция от 5-6 flare-ки (сигнални ракети, по нашенски), които можеш да закачиш по стени и тавани. Тези светлинки на практика не свършват, но трябва време, за да се презаредят.

Освен споменатите екстри пехотинецът започва играта със скорострелно пушкало с прикачен гранатомет (Pulse rifle), като с напредване в нивото има шанс значително да обогати арсенала си. Готови да ти служат до смърт (твоята) и да сеят смърт (в някои случаи - пак твоята - вж. взривна вълна) са както следва:

Flamethrower (Огнепръскачка) - С красиви ефекти, но практически безполезна. Подпаленият пришълец умира чак след десетина секунди, които обикновено са му достатъчни, за да те вземе със себе си.

Smartgun (Амиии - умна пушка) - Великолепна. Най-добрата пушка в играта и съвсем закономерно - с най-ограничени муниции. Насочва се сама към най-близкия враг и на теб ти остава само да натискаш спуска и да се кефиш. Пази си това оръжие за края на нивото, когато животът ти обикновено е значително на-



малял, бронята хич я няма, а и ти си се поуморил да въртиш мишката.

Granade launcher (Гранатомет) - Знаеш за какво става дума.

Sadar (Базука) - Също би трябвало да си наясно. С уточнението, че тази тук зарежда реалистично бавно.

Minigun (Шестцевка) - Отново познато оръжие. Новото е, че не можеш да ходиш и да стреляш едновременно.

Всъщност като изключим smartgun-а, няма да се натъкнеш на нито едно оръжие, което не си виждал вече в други игри. И преди да изсумтиш недоволно ще ти припомня, че в игра където няма Save не е много здравословно да се експериментира с непознати оръжия.

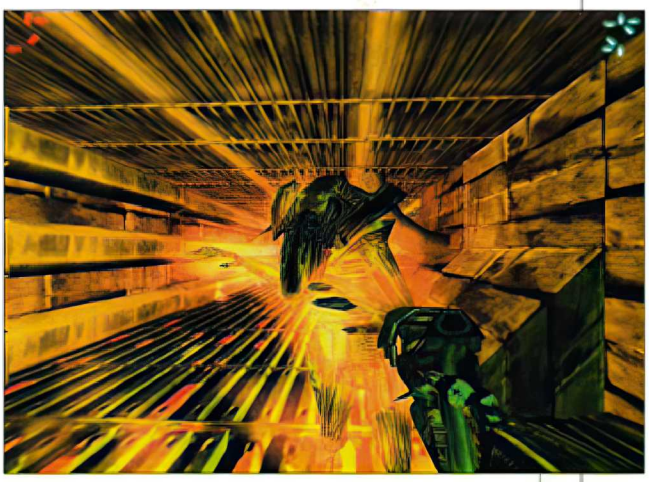
Толкова за Маринеца.

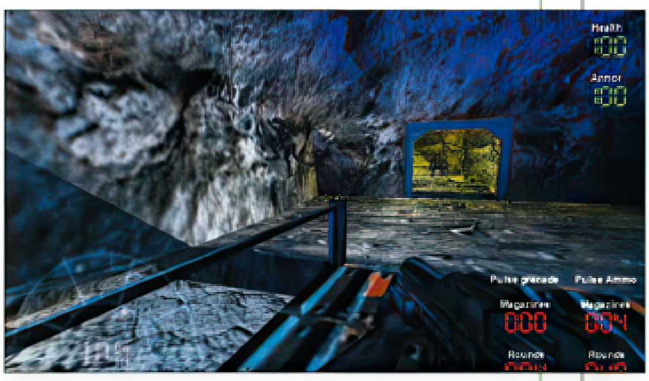
PREDATOR

Добре дошъл при големия дявер. Забрави за утъпкания и крехък пехотинец, чието сърце започва да бие лудо при всяко изпискване на сензора за движение. Чувството за мощ ще те залее още щом прекрачиш разположения труп на първия нещастник осмелил се да стреля по теб. Ще се почувстваш сигурен и неуязвим като в окичен с оръжия танк и най- вероятно ще сгрешиш в преценката си, защото танкът не може да става невидим, да се лекува и да възстановява муниционите си. В демото, което играх преди време, основният недостатък на Хищника беше, че всичките му оръжия черпят енергия от един и същ източник и тази енергия свършваше неприятно бързо. Е, авторите явно са решили, че по този начин ощетяват любимеца си и във финалната версия енергията му се възстановява с течение на времето. Да не говорим, че заряди, които я пълнят цялата се срещат доволно често. Пуцай смело.

Първото нещо, което може да те стресне е интерфейсът на predator-а. Ще видиш на монитора си две колонки от йероглифите на хищническата раса. Спокойно, всичко си е по старому, онова червеното в ляво е живота, синьото е енергията. По сериозен проблем може да ти създаде конфигурирането на клавишите. За управлението на този герой ти трябва почти половината клавиатура. Това всъщност трябва да ти говори, че ще разполагаш със забележително много хитринки, които да ти дават предимство пред останалите. А останалите в случая са хора, пришълци и ....

ауууу, ама аз май забравих да ти спомена facehugger-ите. Боже, какъв пропуск! Това са същите онези осмокраки сладурчета, за кои





то ти говорих в началото. Ако си спомняш те милинките си търсиха гостоприемник в лицето (ама буквално в лицето:-) на някой статист. Е, в играта статисти няма... Помниш ли отрязаните ръчички от Blood (първата среща, с които за малко да ми докара инфаркт)? Ефектът е същият. Facehugger-ът ти се лепва на физиономията и ти умираш. Без право на обжалване. С течение на играта започваш да изпитваш такъв ужас да не би да срещнеш някой от тях, че когато чуеш специфичният шум от придвижването им ти иде да скочиш от стола и да избягаш в съседната стая. Те са поредното доказателство, че играта с пехотинеца си е 3D horror и са най-гнусния противник за хищника (защото самонасочващите му се оръжия споменати по-долу не ги прихващат). Иначе, когато се биеш срещу хората, имай в предвид, че те разполагат с всичко, описано в арсенала на Marine-а, включително и smartgun.

Да се върнем на хитринките. Арсеналът ти включва (с Е ще отбелязвам оръжията, които ползват енергия) :

Прословутите стоманени шипове на китките, на които е повисял малко дори Шварценегер. Доста ефикасни, стига да успееш да се приближиш достатъчно, за да удариш.

Speargun - Нещо като харпун. Муниции за него из нивата няма - презарежда се в следващата мисия. Много ми е любим - заковава гадините за най-близката стена. ("Stick around!")

Shoulder cannon(E) - Ако си гледал филмите не може да не помниш трите алени точки маркиращи мястото на изстрела, както и последиците от него. Ако не си гледал филма постреляй малко и ще ти се дощe да го гледаш.

Medicomp(E) - Това е медикита ти, ако можеш да наречеш така двата сини кристала, които забиваш някъде по тялото си. Срещу една трета от енергията ти възстановява живота. Той е и основната причина хищникът да е почти неумъртвим в single play-а.

Пистолет(E) - Изплюва топка енергия с дъгообразна траектория. Може да те нарани ако стреляш близо до себе си.

Диск - Най-якото оръжие на predator-а. Можеш да убиеш с него десетина пришълеца наведнъж, стига да успееш да ги строиш в редичка. Лошото е, че е само един и трябва да ходиш да си го прибираш (най-добре се открива с помощта на зеления vision mode - вж. по- долу). Може и да го загубиш, ако се забие някъде по таваните. Ако го настроиш да се връща сам гълта енергия.

Като хищник имаш тристепенен zoom към всяко свое оръжие, Cloak(E) с чиято помощ ставаш ПОЧТИ невидим, стига да не се движиш много-много и да не се набутваш под носа на враговете си. Имаш и четири vision mode-а: червен - за засичане на хора, син - за пришълци, зелен - за други хищници и нормален. Когато си в съответния vision mode shoulder cannon-а и диска са самонасочващи се. Освен това виждаш доста по-добре в тъмното от Alien-а и Marine-а. Лошото е, че когато си във vision mode за пришълци, примерно-представителите на другите раси са почти невидими, а и цялата красота на кръвопромитията се губи.

Явно осъзнавайки, че са създали нещо твърде силно и жизнено, програмистите от Rebellion са приготвили някои неприятни изненади за хищника като изключително трудни скокове през пропасти и бомба с таймер, ограничаващ времето ти за мотаене. Тъй че не се чувствай съвсем неуязвим.

ALIEN

Пришълецът ми е любимото широкоекранно чудовище и може би най-оригиналният персонаж появявал се в 3D action и за това искам предварително да се извиня, че ще напиша толкова малко за него. Срам ме е да си призная, ама не успях да мина и третата мисия с тази гадинка. Почти всичките ми впечатления са от multiplayer-а.

Пришълецът няма оръжия и инвентар. За да победи враговете си той трябва да разчита само на даренте му от майката природа средства за самозащита, а природата е била твърде жестока към... всички останали. Можеш да превърнеш в кървава каша всеки представител на човешкия род само с един удар на опашката си. Ноктите ти ъсат плът със скоростта, с която Vtи Бъчваров реже краставички. Езикът ти е снабден с втори чифт челюсти пробива черепа на нещастниците и изсмуква мозъка им. Движиш се с почти невероятна скорост и с един скок преминаваш фантастични разстояния. Не се нараняваш при падане и можеш да се разхождаш по стените и таваните (като задържиш клавиша за клякане) и да нападаш противниците си от най-неочаквана позиция.

Да не би вече да се чудиш, защо досега разправях, че хищникът е най-якият персонаж?

Ами защото докато оня пришълец от филмите, на когото разтопеното олово му действаше като утринна роса е помпал мускули на успоредката, твоят герой явно е изучавал стенописите в храма. Келявичък е милият. Липсата на каквото и да е далекобойно оръжие дава известни шансове на Хомо Сапиенса (предполагам, че враговете на пришълеца в singleplay-а са само хора) със скорострелната пушка срещу теб. Да не говорим, че огнепръскачката те оставя на една плюнка живот, а Sadar-а те свалят от раз. Което май отваря въпроса как се лекуваш. По най-прекрасния възможен начин - като ядеш мозък.

Ако главата на човек или хищник се задържи за достатъчно дълго време в центъра на екрана, се показват вътрешните челюсти на ксеноморфа и левият бутон на мишката освобождава вътрешните челюсти. Велико е. Съчетанието на изключително реалистичния звук при пробиването на черепа и гледката могат предизвикат душевен оргазъм у кръвожадни типове като мен. Можеш да ядеш главите на живи врагове или на трупове, като пресният мозък възстановява повече живот. Между другото атаката с вътрешните челюсти е единственият шанс на пришълец да убие хищник с един удар.

И ксеноморфът може да вижда в тъмното, както и останалите, но той май е най-ощетен в това отношение. Пропуснах да спомена, но пришълецът вижда всичките си врагове осветени от ярка светлина (синя за хората, зелена за хищниците) в нормалния си vision mode, а когато пусне нощното виждане всичко става черно-бяло и размазано, а вразите се виждат чак когато се завреш в тях.

За играта с пришълеца мога да ти дам само два съвета. Не изтребвай невъоръжените нещастници, а ги остави да се мотаят наоколо, хлитайки - когато закъсаш със здравето знаеш какво да правиш. Другият съвет е често да оглеждаш таваните, защото най-често изхода, които търсиш е там - във вид на вентилационна шахта.

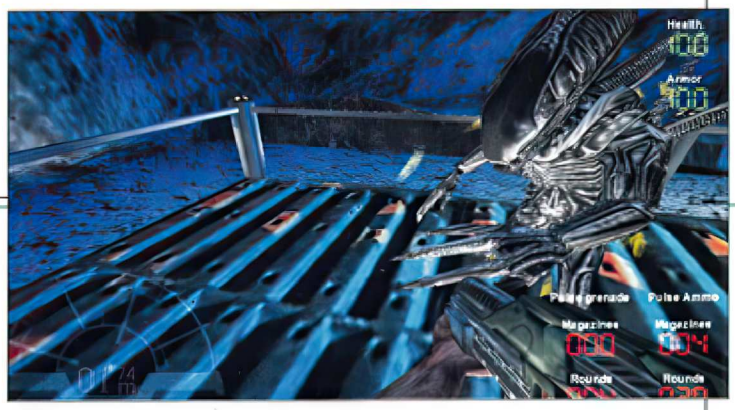
Преди да премина към другите аспекти на играта искам да ти кажа, че освен гореописаните хора, хищници, пришълци и facehugger-и в играта ще срещнеш още три гадинки, но с тях ще те оставя да се запознаеш лично.

СЮЖЕТ

Да, има такъв, отново за разлика от повечето екшъни. Историята е интерсна и за да я научиш цялата ще трябва да поиграеш и с трите раси. Няма да ти развалям кефа и да ти я разказвам, още повече, че все още не я знам цялата.

ГРАФИКА & ЗВУК

С две думи - много добри. С повече думи - енджинът на играта е дело на Rebellion и според мен за момента е най-добрият извън светата троица - Quake2, Unreal и LithTech (бел. Freeman - колегата определено изразява лично мнение в случая, с него ще си поговорим, но не на страниците на списанието). Мрачната атмосферата от филмите е запазена едно към едно и за това не очаквай да станеш свидетел на някаква феерия от цветове. Тъмни коридори и сумрачни стаи, примигващи лампи, които, както вече казах, могат да бъдат разрушени. Като цяло степента на интерактивност е доста висока и според мен тук за първи път стъклата се чупят наистина реалистично. Гот е, въпреки че надали ще имаш време да вандалстваш точно в тази игра. Трябва да кажа добра дума и за водните повърхности - най-добрите, които съм виждал от Unreal насам. Лошото е, че до момента се натъквам само на локви, но още тая надеждата, че ще мога да участвам на живо в подводната сцена от четвъртия пришълец.



Представителите и на трите раси изглеждат великолепно, а възможността да им късаш крайниците прави удоволствието от изтребването им още по-голямо. Просто трябва да видиш как пришълецът се влачи към теб с помощта на последната останала му ръка или пък кървящата човешка глава прикована към стената със spear-а на speargun-а. Фосфорисциращи дупки остават по тялото на хищника след твоите изстрели, а киселинната кръв на пришълеца оставя тъмни следи от прогорено по пода и стените. Светлинните ефекти също са много добри, но това вече си е стандарт. Да, трябва ти 3D ускорител, за да играеш.Не, няма софтуерен режим.Ама ти защо въобще четеш статия за екшън като си нямаш ускорител. Я бързо прескачай тези страници преди да си видял screen-овете, че ще се депресираш.

За звука. Саундтракът на AvP от два дни стои в уредбата ми и още не ми е омръзнал. Великолепно съчетание на хаотичен шум и мелодия, мигове на тишина последвани от мощни изригвания на звук, които те карат неволно да подскочиш. Чудесно допълнение към атмосферата на играта, а и към личната ти фонотека. Ако някой път се почувстваш твърде щастлив - пусни си диска. Гарантирам яко сдухване след не повече от четвърт час.

Звуците от оръжията и ревът на извънземните са взети директно от филмите и нямат грешка. Притежанието на surround система не е препоръчително, защото лудниците и без друго са претъпкани. Ооох как само плачат и се молят нещастните цивилни...Абе, дай да монаваме нататък.

MULTIPLAYER

След всичките хвалби, които изписах дотук ми се изчерпаха епитетите, та се чудя как да определя мултиплейъра. Споменавал ли съм досега думата "убийствен"? Не? Ами - убийствен е. В името на тази статия разцъкахме играта в кварталния геймклуб и някои хора още дълго ще помнят запознанството с вътрешните ми челюсти. Както и да е.

Освен класическите: cooperative и deathmatch можете да пробвате species deathmatch (ясно е за какво става дума), alien tag (Всички играчи влизат като хищници или маринци освен host-а, който е пришълец. Само пришълецът може да бележи фрагове. Играчът убил пришълеца се превръща в пришълец, а бившия пришълец влиза като някой от другите), predator tag (същото като по горе,само че host-а е хищник) и last man standing (Всички играчи влизат като пехотинци освен host-а, който е пришълец. Когато той убие някой от пехотинците той също влиза като пришълец.Последният останал пехотинец печели допълнителни точки за убийство.) Купон!!!

Тук обаче идва времето за първата ми критика - нито едно от петте нива за мултиплей не е достатъчно малко. Западняците може да разцъкват с още тридесетина човека в нет-а, ама в Мати България и събирането на осем човека в някой клуб си е героизъм. Единственото ниво, в което имате по-сериозен шанс да се намерите е MASSACRE - играйте там. Другата досада, свързана с големите нива е, че за разлика от другите екшъни, тук две от расите не събират брони пушки и муниции. Маринецът може да използва мотаенето наоколо, за да се оборудва, но пришълците и хищниците пукнсват от скука. И понеже съм започнал с недостатъците - хищникът освен, че е непримично як получава още едно сериозно предимство когато лампите дадат фира .Nightvision-ите на пришълци и маринци въобще не могат да се сравняват с неговите vision modes.

Защо тогава наричам мултиплейъра убийствен ли? Ами препрочети характеристиките на героите и пробвайте да се сетите.Размяната на ракети в Quake е много приятна, но писва, като се има предвид, че това го правим още от времето на първия Doom.Освен това в AvP не се отбелязват фрагове, а се пишат точки в зависимост от това какво и с какво си убил, което в крайна сметка означава, че шансовете за победа все пак са изравнени.

И К'ВО ИЗЛИЗА В КРАЙНА СМЕТКА

Писна ли ти вече от мен? Нищо чудно - в крайна сметка работата на геймъра е да разцъква, а не да чете. Въпреки, че май е излишно ще пробвам да обобщя казаното дотук. На всички вече би трябвало да е ясно, че Alien versus Predator страшно ми е допаднала и че съм голям фен на филмите, по които е правена та оценката ми е силно субективна. Играта има своите недостатъци и те не са убегнали от погледа ми. Прекалено е кратка - по шест мисии за всяка раса. Има още 15 бонус нива, за да получиш достъп, до тях обаче от теб се изисква почти невъзможното - да превъртиш играта на трудност HARD. Играта с пришълеца е по дезориентираща и от управлението на кораба в Descent. Честата нужда да прибягваш към nightvision-ите на героите дразни очите и те лишава от голяма част от графичното удоволствие. Хищникът наистина е ПРЕКАЛЕНО напомпан (което може би не е недостатък, а опит на авторите да дадат шанс и на начинаещите геймъри). Споменатата вече липса на Save може и да връща трупката от екшъна, но е и най-сериозната причина злобно да деинсталираш играта. Началните анимации за отделните раси са наистина добри, но са твърде кратки, а и спокойно можеше да има анимации между мисиите...

Такива ми ти работи.

Работи, за които не можеш да разбереш, четейки статии за тях.Поиграй AvP, разходи се из мрачните коридори на собствените си страхове и фобии, изживей филмовите си мечти и ще ме разбереш.

SNAKE

SNAKE		мин. изисквания
графика	81	P 200 MMX
звук	90	32MB RAM
AI	73	DirectX 3D карта
multyplayer	90	64MB HDD
gameplay	90	
TOTAL	89	

www.planetunreal.com

UNREAL: Return to Na Pali

производител: **Legend** разпространител: **GT Interactive**

It's STILL called Unreal because it STILL is.

А - Unreal. Споминаш ли си първия път когато камерата се завърти над крепостните стени на величествения замък на На Пали? Помниш ли воалите на облаците, пълзящи се по ясното, обсипано със звезди небе? А млечнобелите лунни лъчи, които нежно галеха развълнуваната водна повърхност? И всичко това само като фон за менюто с опциите, имащо за цел не толкова да впечатли играча, колкото да го подготви за предстоящата гледка... Unreal беше събитие.... не - Unreal беше **СЪБИТИЕТО** в света на 3D пуцалките. Онази игра, която можеше с чиста съвест да покажеш на близките си, за да им докажеш, че похарчването на шестцифрена сума (бел.ред: съвсем очевадно е, че става дума или за старите пари или за италиански лири) за **VOODOO 3** не е било неоправдано. Играта, която изглеждаше толкова дяволски реално, че когато отделеше погледа си от монитора имаше чувството, че текстурите на света около теб са твърде некадърно направени и бързаше отново да се гмурнеш в онази съвършена реалност.

Предполагам, че единствената причина да си вадиш очите, четейки тази статия вместо вече да тичаш към пл.Славейков или от където там си набавяш пиратските CD-та е, че наместо двойка след заглавието се мъдри съмнителното **RETURN TO NA PALI**, а ти вече си брал ядове с несметен брой некадърни mission pack-ове. И тук идва моят ред да ти дам съвет дали да похарчиш спечелените с пот /кръв /от 10 до 15 години лишаване от свобода /мързел (зачеркни излишното) пари. Лошото е, че не мога да ти дам еднозначен отговор. Ще ти изложа фактите, а ти предцени сам.

И така. **RETURN TO NA PALI** започва оттам където свърши оригиналният Unreal - ти успяваш да се измъкнеш от онази прокълната планета, на която катастрофира космическият кораб, който те откарваше към килия, каторга или газова камера. И докато правиш неприлични жестове на илюминатора на спасителната си капсула и псуваш до прегракване всичките Скаарджи и фамилиите им до девето коляно един впечатляващо голям военен cruiser те прибира. Само дето вместо да те попитат докъде да те откарат военните ти припомнят за каторгата, килията и газовата камера и, ей така между другото, подхвърлят, че им трябва човек, който да открие **ОЩЕ един кораб** разбил се на същата онази прокълната планета, която по една случайност ти познаваш доста добре. Пишеш се доброволец в името на родината, с което оправдаваш return-а в заглавието.

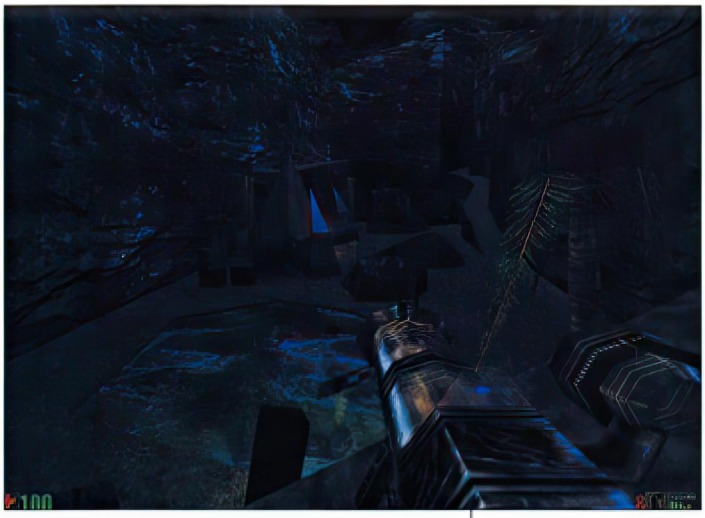
Размиката от преди е, че новите ти работодатели те снабдяват с акваланг и ти обещават от време-навреме да ти хвърлят сандъци с муниции и оръжия. Пей сърце.

Между другото в този mission pack героят ти се е сдобил с глас и въпреки, че (за мое огромно съжаление) не ръси простотии на всяка крачка в стил Дюк или Калеб, честичко споделя мрачните си мисли с електронния дневник та и ти можеш да разбереш как се развива историята. Между отделните мисии има филмчета правени с енджина на играта, но не точно те са нещото, което ще те амбицира да продължиш нататък. Авторите от Legend (да, същите онези, които правят **W**heel Of **T**ime) са сред първите закупили енджина на Unreal и ясно се вижда, че са се научили да се оправят с него доста добре. Новите нива (шест за multiplayer и представа-си-нямам-колко за singleplayer) са великолепно направени и май до едно са по-добри от тези в оригиналната игра. Казвам "май", не заради друго, а защото в момента, в който пиша статията все още съм по средата на играта и нямам търпение да свърша с тъпотиите (бел.ред: съвсем очевадно е, че става дума за глупостите, които пише - т.е. - за статията) и да я довърша, но... не и преди да превърна **K**ing**P**in-а, който току-що получих. Ако информацията ви се стори непълна или несвързана, това ще е една от основните причини (бел. ред: очевадно е, че има предвид нетърпението си отново да играе), което, само по себе си, всъщност е една сравнително добра атестация за Return to Na Pali (за KingPin пък да не говорим). Новите гадове (три броя) и пушки (пак три) пасват идеално в играта. Ето ги и тях:

НОВИ ГАДОВЕ:

Това са паяци с различни размери, space marines (мязат точно на онези от Doom. Аман!) и тъй наречените pack hunters (глутница ловци), които пък съмнително приличат на Рапторите от Джурасик Парк. От тази свомач май само hunter-ите заслужават да им отделя по-сериозно внимание.

Разхождам си се значи аз из първото ниво, зяпам пейзажи и отвреме-навреме пречуквам някое нагла животинка. След кошмарните ми



преживявания свързани с Aliens VS Predator се чувствам като праведник в дигиталния рай и тъкмо си мисля, че баш в тази цветна и красива игра няма да се намери нищо, което да ме стресне когато се натъквам на два трупа. Първата ми мисъл естествено е, че вече съм минавал от тук, но после се сещам, че в тази игра труповете изчезват веднага след като им обърна гръб. Хм! Когато след няколко крачки една врата се затръшва зад гърба ми вече съм доволно изнервен, още повече, че до ушите ми достига някакъв доста странен шум, неприятно напомнящ мляскане.

Нападат ме преди да успея да си изкарам акъла като хората. Размерът им ме заблуждава, че ще се справя лесно с тях и наистина успявам да застрелям две преди останалите три да ме притиснат в ъгъла. Докато 200 health и 100 armor се стопяват под напора на зъбите им виждам как от другата ми страна изскачат още три, които явно са заобиколили, за да ме нападнат в гръб. Отиде ми спокойствието и в тази игра.

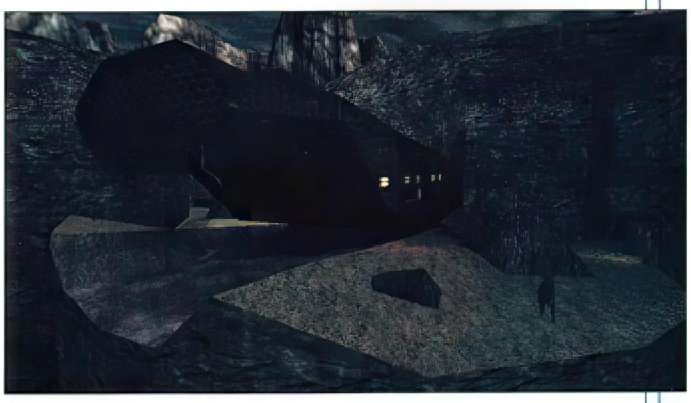
НОВИТЕ ПУШКАЛА:

Малко ми е неудобно да използвам думата "нови", ама имам предвид, че ги няма в оригиналния Unreal. Става дума за картечница, базука и гранатомет. Всъщност добре познатото старо - може би е по-добро от някоя оригинална, но практически безполезна оръжейна изцепка. Според мен една от най-лошите страни на Unreal беше арсенала, от който сякаш реално използваеми бяха само снайпера, шестцевката и razorjack-а, като това директно запращаше multiplayer-а в графа "абе виждал съм и по-лоши, ама в момента не мога да се сетя за нито един". Сега в това отношение имаме крачка напред. Иначе в самостоятелната игра новите оръжия и муниционите за тях ще намираш в сандъците, които военните ти подхвърлят от кораба си.

D-d-d-d-d-that's all folks!, както обичаше да казва една анимационна суровина за съдружци. Това са новостите в този mission pack. Ако се понатъжна може и да успея да ги представя в още по-разтеглен вид, но мисля, че вече си схванал картинката. Прекалено са малко. Това е и единствената ми критика към продукта на Legend, кротко приседнала в лявото бюдо на геймърските ми везни. В дясното ляк се мъдри единствената 100% положителна страна на този add-on - великолепната архитектура на нивата. И балансът е почти пълен. Може би подходих с твърде завишени очаквания, а може би пъстрия свят на Unreal вече ми се струва малко странен в месец преминал под знака (и мрака) на Aliens... и Kingpin. RETURN TO NA PALI ми навя приятни спомени и ми припомни кой е най-красивият 3D енджин и що е то изкуствен интелект от класа, но нищо повече. Магията се беше загубила някъде. Моменти като гореописаното нападение на рапто... абе както и да се казваха, ми направиха силно впечатление не задруго, а защото са твърде редки. Просто няма достатъчно трънка, поне не толкова, колкото подхожда на Unreal.

Ако си die-hard-fan на Unreal този mission pack най-вероятно ще ти допадне много, ще успее да притъпи любовната ти мъка по Скаардж и да направи чакането на истинското продължение на шедьовъра на Epic Megagames (егати мегаломанското име) поносимо. Ако не си... ами намери си някой die hard fan и му открадни диска, за да си поиграеш и ти. А аз, както вече изтъкнах се прехвърлям на Kingpin-а!!!

SNAKE



SNAKE		мин. изисквания
графика	95	P 200 MMX
звук	80	32MB RAM
AI	80	3Dfx карта
multyplayer	80	??? HDD
gameplay	60	
TOTAL	75	

www.interplay.com

DESCENT III

производител: **Outrage** разпространител: **Interplay**

Представи си за миг, че си на мое място.

Трябва да напишеш статия за Descent 3. Седиш пред персоналния си малък Чернобил и докато правиш "тен" и превръщаш клетките си в ракови, се чудиш как да грабнеш и приковеш вниманието на читателите. Да не говорим, че се чудиш и какво толкова да пишеш. Това не е RPG, за Бога - тук нещата са далеч по-изчистени и еднозначни.
Е, какво би направил(а)?... С какво би започнал(а)???
Кофти положение нали - да беше за нещо друго - варианти много, ама за Descent 3... По дяволите!
И тъй, кесиш си пред компа, а в съзнанието ти като на филмова лента пробягват лицата на хората, с които напоследък си се срещал(а). Опитваш се да отделиш едно от тях - някое подходящо, една-единствена физиономия, един-единствен субект, с който мислено да поговориш и поспориш, към когото да адресираш това, което пишеш...
Винаги съм твърдял, че мога да започна една статия както си искам и накрая пак да намеря начин да вържа темата с играта, която рецензирам. Който не вярва нека ме пробва. В настоящия случай например, до преди малко мислех да ви разкажа за третата си голяма любов в живота, но току що размислих - време е да напиша и нещо по същество.
Както и да е - предизвикателството си остава, а сега за Descent-а:
Наскоро един приятел ми обясни, че най-важното за читателя е: 1. Да разбере с няколко думи какъв жанр е играта, 2. На коя игра преди нея прилича и 3. Дали си струва парите и времето. Толкоз!
Ами добре тогава, Дидо (тъй се казва приятелчето - адашче ми е), специално за теб: 1. Това е 3D action от, ако мога така да се изразя, "симулаторен тип", в който понятието "напред" - ако изобщо съществува - не е ясно дефинирано - т.е. управляваш летателен апарат и се движиш (използвайки за целта половината клавиатура) в трите измерения, като по пътя изпълняваш разни мисийки, събираш оръжия и амуниции и трепеш каквото шава, 2. Прилича много на ... ами, Descent 2 и 3. Да приятелю, ДА. Купи си я. Играта заслужава всеки скапан лев, който струва. Айде сега, целувай ръка за инфото и щастливей на воля - знаеш всичко, което ти е необходимо.
И преди да отгърнеш на някоя друга статия - благодаря ти много - ти си онзи, чийто образ придоби пълнокръвие в съзнанието ми, докато си търсех събеседник за тази рецензия. И тъй като си човек, който много-много не се задълбочава в нещата е твърде възможно и прегледът на играта да стане такъв. Няма нищо по-хубаво от това - и без това мразя да пиша, по дяволите!
Съмнявам се да има някой, който, ако не да е играл, то поне да не е чувал за Descent 2. Преди две години тя разтърси игралния свят с убийствения си gameplay и якия multiplayer, който предлагаше. Още тогава мнозина прозряха, че са твърде малко нещата, които биха могли да се добавят на играта в идейно отношение, и че това е продукт, който е на върха на своя поджанр и единственото, което може да му се случи е да еволюира, но не и да разчита за в бъдеще на някакви революционни нововъведения и гениални идеи. Forsaken се появи и макар да го детронира, за него се говореше като за "подобрен Descent 2".
Е, днес кралят се завръща. Със страшна сила при това и както подобава на господар - мачкайки всичко пред себе си. Да се мъчиш да устоиш на силата и обаянието му е все едно да строиш стена от пясък срещу прилива. Но!...
Нека веднага да ти стане кристално ясно, че последното изречение важи в пълна сила единствено за заклетите почитатели на жанра. За калените в обикаляне из безкрайни плетеници от коридори, в бързина на рефлексите, светкавични реакции и шокови натоварвания върху вестибуларния апарат ветерани с железни черви и съвършено чувство за ориентация. Descent 3 не е игра за лигльовци. Тя причинява главоболие, но всеки приел предизвикателството и борещ се да укроти опърничавия й нрав бива възнаграден с един достоен опонент и огромното удовлетворение от всяка спечелена победа над него. А, да, а също така - с една вечна любов - с един блажен сантимент към всичко носещо запазената марка "Descent". Във връзка с това бих ти разказал за своята първа среща с Descent 2. Той направо влетя в живота ми. Като любов от пръв поглед, каквото си и беше. Инсталирах играта и залепнах пред екрана. За часове, за дни... Беше... прекрасно до болка. Не бях способен да мисля за нищо друго. НЕ МИСЛЕХ за нищо друго. Тогава за пръв път осъзнах смисъла на думата "мания".

Беше като болест - по-лошо - беше като влюбване. Нищо преди не ме бе разтърсвало така внезапно и категорично. Нищо... освен Роси, разбира се. Е-е-х, знаех си, че няма начин накрая да не стане въпрос и за нея. Но, нали сме приятели на теб мога да разкажа. Та значи, Роси внезапно се появи в нашето училище в края на срока. Беше прекрасна, невероятна, СЪВЪРШЕНА. Руса коса, зелени очи... да не ти разправям по-нататък, че ще си помислиш, че си измислям. Човече, щом я видях и онемях. Казвам ти братко, не можех да помръдна, беше ме срам, понеже съм деликатен човек, но не можех да спра да я гледам. Тотално вцепенение. Гледах я докато се приближаваше и постепенно се превръщах в индианец, червенината сигурно беше обагрила и косите ми. Гледах я как се спря да поговори с някаква приятелка - грозна гъска, кал под ноктите (не под тези на Роси разбира се), дори не си спомнях, че преди няколко мига май бях влюбен в нея защото ми напомняше на Линда Еванджелиста - гледах я докато се смееше и слънцето избледня - имах чувството, че се движи в някакъв мехур от безвремие и безгрижие, като че на главата й не тежеше нищо освен косата. Удари първият звънец и тя тръгна. Право към мен. Докато се мъчех да реализирам на практика спомените си от филма, който бях гледал наскоро - "Невидимият", Роси ме погледна (погледна ме самото съвършенство) и краката ми сменихa агрегатното си състояние. Боже Господи, какви очи. Метличина. Задушавах се от притеснение. Безкрайно смутен побързах да се изпаря преди да съм се изложил хептен. Придвижих се с грацията и гъвкавостта на чувал с картофи или поне така си мислех, макар приятелите ми да разправяха, че съм прехвърчал през двора на даскалото като тапа от френско шампанско...

Няма да ти разправям повече, някой друг път може и да ти доразкажа историята - тя си има своето продължение, но сега трябва да се върна към обекта на статията, нали така?!

И тъй, Descent 2 не предизвика чак такива катаклизми и душевен дискомфорт у мен, но все пак здраво ме тресна по главата. Ето защо с огромно нетърпение очаквах в продължение на две години новото заглавие. Дори сега да завърша статията само като ти кажа, че това, което получих не беше нито прашинка по-малко, нито дори молекулка повече отколкото очаквах пак щях да съм казал достатъчно с оглед на досегашните ми излияния. За жалост практиката на списанието е да дава повече. Ще се съобразя с тази традиция.

Тези, които са прочели PC mania сигурно вече имат повърхностна представа за играта и ще гледам да не се повтарям много с колегите. Няма да се спирам върху фабулата, но трябва задължително да отбележа, че в тоя аспект Descent бележи значителен напредък. Тя е много по-добре сюжетно подплатена от своя моментен, пряк конкурент - Forsaken и очертава бъдещите сюжетни параметри на всяка една игра от този вид с претенции за конкурентноспособност. Да се докопа до цялата история ще е допълнителната награда за всеки достигнал до финалната анимация. Успех!

Когато ти разправях, че тази игра не е за лигльовци, освен огромната й трудност визирах и това, че както се изразяват много "спецове" на запад: "Това е найдезориентиращата игра появявала се някога." Макар и неохотно ще се съглася с тях. Нивата са скромно казано обширни и заплетени - десетки тунели, зали и залички, шахти, открити пространства (това определено е съществена новост, но за него ще стане дума по-нататък) и всичко това оплетено като Гордиевия възел. Едва ли би се справил ако не беше предвидливостта на авторите. Както и в Descent 2 те са ти дали помощник - Guide Bot (GB). Малко сладурче, което можеш да кръщаваш както си искаш. Моят го нарекох Putjo. И наистина, той побърза да оправдае името си. Още при първата престрелка се прояви найсериозният му недостатък - Putjo-малоумника вместо да се скрие някъде и да изчака утихването на фойерверките предпочете да се мотае отпреде ми и да обира изстрелите предназначени за враговете. Ако не исках да пострадам сериозно, трябваше първо да отстрелям него. Което и направих. Иначе той доста помага - чрез F4 можеш да извадиш guide-менюто и да му кажеш къде искаш да те заведе. Можеш да го използваш като щит, като пожарникар и пр. Когато бъде тежко повреден, GB се прибира в кораба и може отново да бъде използван чак след като се ремонтира - това ще ти струва 10 от щита. Като се изключат няколко наистина дребни недостатъка Descent притежава смайващ (за такъв род игри) Изкуствен Интелект (AI - Artificial Inteligence). Поведението на вразите приятно (х-м) ще те изненада. По-малките роботчета понякога се разбягват като те видят и търчат като обезумели за подкрепления. Може да се случи и да ти излязат в гръб (Х-М)..., по-големите (като размер) хитреци пък не рядко се притаяват в тъмнината на ъглите и само дебиат как да те ...(Х-М-М!!!), абе, да ти анихилират (пръснат) "леталката" (задника) на атомчета. Всеки от роботите, с които ще се "стълкновиш" има специфичен начин на атака и характерно поведение. Сведено до по-прости послания това би трябвало да означава - не изключвай от плановете си за играта по никакъв начин Single player-а. Той е превъзходен, играта ще ти внуши илюзията, че играеш срещу стратег, който мести пешките по игралната маса според нуждите си, позволявайки си да жертва всичко само и само да те спре.

Ще осъзнаеш това с пълна сила, докато постепенно навлизаш в дебрите на играта.

Както стана въпрос и по-горе, Descent 3 най-после излиза от тунелите и за пръв път игра от подобен род

постига това с такава визуална убедителност и графично съвършенство. В много от нивата за целите на фабулата се налага да се помотаеш из малки астероидни терени. Това става възможно благодарение на новият Fusion engine. Уникалното в него е, че той всъщност съчетава в себе си и комбинира два различни engine-а (fusion - съединяване). Единият е за нивата вътре, където структурата на околния свят е изградена, от много повече прави линии и текстурирани плоскости, другият е за външния свят, където е необходимо 3D-теренът да се предаде с необходимата гъвкавост.
Когато преминаваш от открито на закрито и обратно, ти всъщност преминаваш от единия engine в другия. Удивителна е плавността, с която тези два engine-а се преплитат, а също и способността им да си предават информация - още в първото ниво ще ти се случи да преминеш през тунел със стъклени стени и можеш да разгледаш пейзажа отвън - на практика ти се намираш в единия engine, а гледаш какво става в другия - поразително! Може би си мислиш, че тези "екстри" са за сметка на графиката или пък изкуплението е във вид на тонове бъгове.
Всъщност това, което може направо да ти избоде очите в играта е ЛИПСАТА НА БЪГОВЕ!!! Колкото до графиката - тя е нито повече нито по-малко най-добрата в жанра до момента. Да ти я описвам подробно, означава да отделя следващата една страница само за нея. Всичко, което досега съм писал в статиите си за впечатляващите графични достойнства на други игри важи в пълна сила и тук - подбери си епитетите сам, не съществува опасност да сбъркаш. Една дума ще кажа само - екстазна!!!
Все пак има някои неща, които ме глождят - светлинните ефекти не се отразяват в околните предмети, не хвърлят отблясъци по повърхностите - пробвай и ще се убедиш сам. Не разбирам как е възможен такъв пропуск, още повече, че за да се коригира тази дреболия и всичко да стане перфектно не се изисква кой-знае какво програмиране - това са вградени ефекти на 3Dfx - Glide, които в случая просто не се използват. Има разлика и между самите текстури - някои от тях са големи и не се пикселизират когато се приближиш към тях, други са малки и се пикселизират...
Но - ще попиташ - защо, по дяволите, се задъбаваш в дреболии? Много просто, приятелю - за тази игра не са останали върхове за покоряване - единственото предизвикателство за нея би трябвало да бъде съвършенството...

Препрочитам написаното и се чудя как на толкова много място съм казал толкова малко за играта! Може би изхождайки от идеята, че няма начин да не си играл Descent 1 и 2, подсъзнателно съм сметнал за излишно да те обременявам с познати неща за начин на игра, gameplay и прочие. Надявам се снимките да компенсират пропускът ми, защото не ми се ще да преписвам цяла статия.
Я да видим сега, за какво още не съм говорил? М-да - Интерфейс и Управление.
Интерфейсът е много изчистен и позволява широк поглед към света: в средата разбира се е мерникът, точно под него, в долния край на екрана - показателите на кораба - щит, енергия и ускорителна тяга, долу в ляво ти е показано оръжието, което в момента е заредено, а в дясно ракетите. Чрез F1 ще разбереш останалите клавиши за какво са. Разбира се можеш да си конфигурираш клавишите както ти е удобно (F2), но това са неща в реда на нещата - няма какво да обяснявам. Оръжията и амунициите са толкова много, че би било лудост да взема да ги изброявам - това не е ръководство. Само ще кажа, че са разделени в групи - от едно до пет са разпределени по-обикновените оръжия, от пет нагоре - ракетите. Искам да кажа, че лазерите например са в 1. За да смениш една лазерна установка с друга, натискаш клавиш 1, за да смениш и нея пак натискаш 1... Разбира се ако има какво да сменяш!
Трудност. Повишена, вече стана дума - след 10-то ниво играта става Ад. Във връзка с това се сещам, че в Лас Вегас се организира турнир по Descent 3 с награден фонд 50 000$. Ами на 15-то ниво има един Бос - ако се справиш с него стягай си куфарите и отпрашвай. Вече си по-богат с 50 хилядарки.

Само тази снимка ми остана от Ростов...

Multiplayer. Як екшън. Малко съм разочарован от нивата, но ние така и не успяхме да се съберем повече хора и да направим едно двудневно жертвоприношение на съня в името на Multiplayer-а. Впечатленията ми са много добри, но все още не мога да кажа дали той превъзхожда този на Forsaken. Единственото, което със сигурност мога да твърдя е, че ако си с Napalm cannon-а, почти единственият шанс на евентуалният ти опонент е, след като умре, следващия път да те спипа без амуниции за това оръжие.
И тъй няколко заключителни думи. КУПЕТЕ СИ VOODOO 3!!! Descent 3 е невероятна гълтачка на ресурси, да се играе на резолюции по-големи от

640x480 е все едно да гледаш играта на забавен каданс. Още едно добро доказателство за това, че Descent 3 идва при нас от бъдещето :)...

Freeman

p.s. Прекрасно осъзнавам, че мнозина от вас ще ме обругаят заради разточителната ми многословност. Моля ви - не ме съдете строго - просто исках да ви е забавно...

Whisper мин. изисквания

графика	91
звук	82
AI	89
multyplayer	89
gameplay	93
TOTAL	89

PII 266 MMX
64MB RAM
Direct3D

MIGHT & MAGIC VII
For Blood and Honor

производител: NWC
разпространител: 3DO/Ubi Soft

Вече около час седя пред компютъра и все още нямам идея как точно ще изглежда тази статия. Просто защото за MM7 може да се каже страшно много, но то ще подхожда на раздел Hints&Tips, а не за преглед на играта. Само преди два броя направих доста подробен предварителен поглед върху това заглавие, с който казах абсолютно всичко, което може да се каже за играта, така че сега ще бъда кратък в оценките и ще наблегна на полезна информация за самият gameplay.
Ако сте играли излязлата преди около година Might and Magic 6 и сте останали доволни, то MM7 е това което ви трябва. Ако ли пък отрицателните ви емоции са надделели над положителните, спокойно можете да прескочите следващите няколко страници. Още повече, че на пръв поглед тази игра няма нищо качествено и оригинално, което да хване окото (ухото, сърцето, душата, далака ...). Но само на пръв поглед. Както са казали древните мъдреци "Не съди за книгата по корицата й", макар че ако минете по "Славейков" ще видите в каква голяма заблуда са били горките хорица.
И така - инсталираме си MM7 и я пускаме. Посреща ни Setup екран, който ни прави щастливи, като ни съобщава, че по някаква странна случайност нейде из дъното на писи-то ни е засечен 3D ускорител. "Ура", викате си, "щом ползва 3D карта, значи ще е хубава". Радост почва бавно да обзема организма ви. Правите каквото правите и нетърпеливо натискате бутона за продължение. Време е за интрото (Intro time, така да се каже)! О, радост! Ама то е направо жестоко - доста голям напредък в сравнение с MM6 и Heroes 3. Организма ви вече тотално се предал на опиянението. И докато чакате да зареди екрана за създаване на героите ви, доволно се отпускате в стола и предчувствате часовете/дните/седмиците/месеците, които ще прекарате с MM7. А, ето го и екранчето. Хм, че то изглежда съвсем като в MM6?! Абе да не би тия от 3DO да ... не, не ми се вярва. Ето, например физиономиите вече не са смешните снимани мутри от предната игра, а са рендървани образи, при това доста сносно изглеждащи. Как можах и да си помисля, че дизайнерите ще използват стария engine, все пак е края на 20 век, нали?! Виждаме някои нови умения - това е хубаво. Броя на расите е увеличен - чудесно. Все още не съм успял да разбера защо в предната игра имаше само хора, но щом са го оправили лошо няма. Я да видим сега - елф, джудже, гоблин (брада) и човек. Добре - винаги съм смятал, че 4 е повече от 1 и изглежда съм прав. Бърз преглед на възможностите на расите - хората са най-балансирани, като нямат ярко изразени силни страни - стават за всичко; елфите са с най-високи Интелект и Точност и най-ниски Сила и Издръжливост - от тях ще си изберем Магьосник, Стрелец или Рейнджър; джуджетата превъзхождат останалите в Мощ и Личен Характер (все още не мога да намеря подходящ превод на Personality), а доста изостават в Скорост и Точност - това са родените Паладини, Лечители и Монаси, но стават и за Рицари; и накрая гоблините (само докато го пиша и ми засмъдява на очите) - с най-високи Мощ и Скорост и най-ниски Интелект и Личен Характер, тия мирзливци са идеални за Рицари и Крадци.
Както си личи от по-горните редове в MM7 трите нови класи са Рейнджър, Монах и Крадец, всяка със своите характерни особености, силни и слаби страни. Браво на 3DO - разнообразието и възможността за избор е солта на всяка игра. Ами избираме си раса и клас, избираме си външния им вид и гласа им, разпределяме си 50 бонус точки, спираме се на уменията, които ни харесват и започваме.
Ето вече сме вътре и ...

(Паузата се дължи на факта, че след като видях как в действителност изглежда играта, загубих съзнание)

(След бърза интервенция от страна на жената и известна доза фармацевтика почвам да се връщам към живот)

(Оглеждам се с глуповата физиономия, чудейки се какво става; поглеждам към екрана на монитора и точно преди отново да припадна разбирам...)

Както и да е, драмата беше голяма. Е, малко преигравам, ама то е с благородна цел. Все пак се оказах прав - пичовете от 3DO действително са използвали стария engine от MM6. Лошо. Все си мислех, че дизайнерите по света ще осъзнаят колко недъгави и смешни изглеждат sprite-товете, още повече след нагледната демонстрация на Lands of Lore III, ама нейсе. Здраве да е! Всъщност след няколко минути игра забелязвам, че в действителност има подобрения в графиката - значи терена е 3D, моделите са 2D, тоест играта изглежда точно както изглеждаше Duke Nukem 3D. Като се позагледам още

малко, виждам че текстурите са доста по-ясни от тези в предишната част, доста от ръбатите форми за изгладени. Впоследствие виждам и някои доста интересни светлинни ефекти при магиите, но това е всичко като достойнства и нововъведения. NPC-тата ходят като роботи - я имат по някой и друг кадър анимация, я не. На всичкото отгоре иконките им доста често се повтарят. Вярно, че едва ли е възможно да се направи отделна икона за всеки един от стотиците обитатели на Enroth, ама можеше още малко да се понапънат художниците. Липсата на дребни подробности (прехвърчащи птички, щъкащи кокошки, поклащащи се дървета, каквото и да е) и на детайлност заплашва да прогони тези, който са били изложени на прелестите на Baldur's Gate. От друга страна след като влезете в някоя къща, ковачница, гилдия и др. вътре ще ви посрещне изключително приятна за окото

анимирана обстановка, отговаряща на предназначението на съответната сграда. Мисля че спокойно MM7 може да отнесе титлата за "вътрешна красота".

Надявам се да не съм ви разочаровал още преди да сте видели играта. Не ме разбирайте неправилно - ние, играчите на ролеви игри сме свикнали с грозната графика, нали е важен gameplay-я. Но все пак не виждам защо след като прекарваме седмици и месеци пред дадена игра тя да не е красива.

За съжаление звукът и репликите също са заимствани от MM6, като единственото хубаво нещо тук е гласът на Michael Dorn (Worf от Стар Трек, Goliath от StarCraft). Евала на г-н Dorn, справил се е прекрасно! Цялата моя група е с неговия глас.

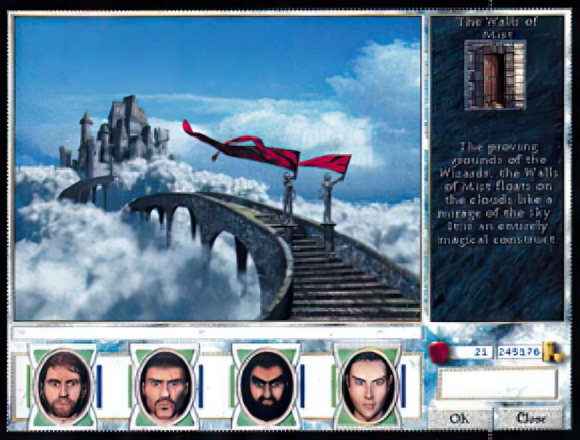
Виж музиката е друго нещо. Тя е доста подобна на тази от Heroes 3 - оркестрална, с леки оперни мотиви. Мисля си, че няма по-подходяща от нея за ролева игра от такъв мащаб и тя заслужено получава най-висока оценка.

Интерфейсът на играта също е стария (май започвам да се повтарям). Единствената новост тук е, че вече можете да си го преконфигурирате. Все пак е нещо!

Изкуствения интелект е на средно ниво. Не очаквайте да срещнете някакви гении, но все пак е хубаво да видите как някои гадини, след като понесат достатъчно поражения, отстъпват. Доста често ще видите разни твари да се забиват в ръб и упорито да се опитват да го поместят, или пък в желанието си да стигнат до вас пропадат в пропасти. Но тази интелектуална немощ е компенсирана от завидна масовост на враговете ви - доста често, особено в началото, ще ви се струва че играта е несправедливо трудна и лошите са прекалено много. Въобще не си правете илюзии, че MM7 е лесна игра. Пътят ви към успеха ще е доста стръмен и тежък, за което освен многобройните и трудни противници допринася и увлекателната фабула, огромния брой странични куестове и сякаш безграничните възможности за развитие на персонажите ви. Всеки път, когато достигнете някакъв преломен момент в играта, пред вас ще се откриват по няколко нови пътища, по които да поемете - и така до самия грандиозен финал.

Ето че някак си по естествен път стигнахме до най-важната част за всяка игра, но най-вече за всяка ролева такава - GAMEPLAY-ят. И тук Might and Magic 7 блести със страшна сила. Въпреки, че и в този елемент се усеща духът на предишната част, направените промени в тази област са страшно много и всичките са доста ефектни. Стилът на игра е стария - единствения начин да напредваш е по-пътя на битките. А те ще заемат около 85% от времето ви. Всяко едно създание има по три разновидности, които се различават по вида на атака, жизнени точки, устойчивостта им (или липсата на такава) на магии или физически посегателства, броня и др. В седмата част на поредицата са добавени нови 26 гадини, повечето от които са заимствани от Heroes 3. На gameplay-я е придадена допълнителна дълбочина чрез прибавяне на характеристики за всяка една твар, който са почти толкова, колкото имат и вашите герои. Това е във връзка и с едно от новите умения, а именно Identify Monster, което развито до максимална степен ще ви даде най-подробна информация за всяко едно срещнато от вас създание - жизнени точки, вид атака, всичките му устойчивости, какви магии може да прави и много други. Една от най-съществените новости в MM7 е именно при уменията. Те са условно разделени на общи и специфични. Общите са достъпни до най-високата им степен за всички класи, докато специфичните са точно такива - специфични, и при тях ще можете да напредвате само в тези, който са присъщи за класа ви. Така например само Рицарят може да стане Grand Master в боя с меч, само Стрелецът може да достигне GM в стрелбата с лък и т.н. Нямате си представа колко по-истинска изглежда играта по-този начин - все пак не отива на един Магьосник да върти по два меча в ръцете си, нали? В зависимост от това с какви класи играете ще се определя какви оръжия, магии и брони можете да ползвате и какви операции ще можете да извършвате. Играта е направена така, че всяко едно умение може да се практикува от поне две класи, но само конкретен клас ще може да достигне GM в типичните за него умения.

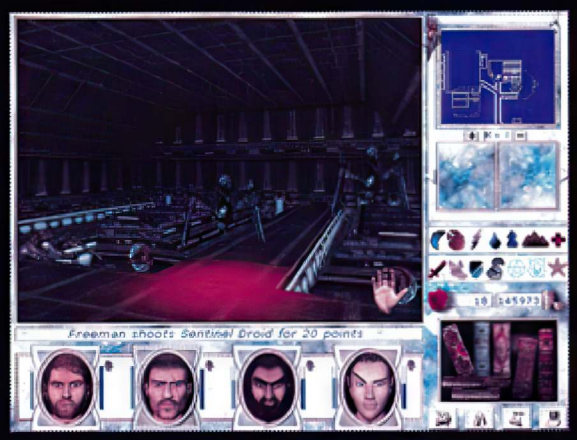
Спомняте ли си отварите от предната игра? Сега вече за тяхното правене е предвидено отделно умение - Alchemy. В зависимост от степента в което го владеете ще можете да правите помощни и комплексни отвари, като само Grand Master-ите ще могат да забъркват безцените Black Potions, които вдигат с по 50 дадено ваше качество (Сила, Интелект и др.) еднократно, но завинаги. Естествено, за да направите дадена potion ще трябва да знаете съставките, което означава че ще ви трябват рецепти, който можете да си купувате или да намирате. Броя на съставките е увеличен, като всяка от тях има силни и слаби разновидности. Освен това е предвидена и възможността да използвате т.нар. катализатори, който придават своята сила на дадена съставка. Например ако имате Red Potion (лечебна отвара) със сила 10 и към нея прибавите катализатор със сила 35, то червената отвара веднага придобива сила 35. Колкото по-силна е дадена отвара, толкова е по-мощно действието й . Единствения клас, който може да стане GM в Алхимията е Друидът. За ваше удобство, тъй като тази информация няма да я намерите в самата игра, освен ако не сте си купили легално копие, ще приложим таблици с възможностите на всеки клас в различните умения, за да можете правилни да разпределяте натрупания си опит.



Нов елемент в играта е и наличието на руда, от която майсторите в Erathia могат да правят най-различни оръжия, брони и др. Има общо 5 вида (ако не ме лъже паметта) руди, като от най-рядката, Stalt-laced Ore, се произвеждат едни от най-силните магически предмети в играта.

Един от най-вълнуващите елементи на Heroes 3 беше наличието на огромен брой артефакти в играта. В MM7 тази традиция е продължена, като концепцията дори е доразвита. Тук специалните премети и оръжия са разделени на Реликви и Артефакти. Първите са много мощни и скъпи, като дават много, но и много вземат (Titan's Belt дава +75 Сила и - 40 Скорост), а вторите са не толкоз могъщи и поевтини, но по-добре балансирани и според мен са за предпочитане. Някои от Реликвите са Добри, други Лоши и съответно могат да се използват само от поемите съответния път, докато Артефак-

тите са неутрални и всеки може да ги ползва. Тези специални предмети не можете да ги купувате или да ги правите, а ще ги намирате от труповете на падналите Титани или Дракони и в сандъците и тайните помещения на разните му там подземия, тунели, затвори, замъци и прочие мрачни обители. Освен тези две категории има и още един вид специални предмети, който са по-добри от обикновените магически такива, но много по-слаби от Реликвите и Артефактите (Lieutenant's Cutlass, Zokhar's Axe и др.) До този момент съм открил 26 специални оръжия, брони и предмети, но съм сигурен че има още, затова ако някои от вас има информация за нещо от този род, нека се обади на форума на нашия сайт, за да обменим информация. Също така там можете да задавате и въпроси относно играта, ако имате такива.



Продължаваме натам. При магиите също се наблюдават доста промени. Докато в MM6 можехте да ползвате най-мощните заклинания без да сте много напреднал в съответната област, като колкото по-добър бяхте, толкова по-ефективни бяха те, тук нещата стоят по много по-различен начин. Във всяка една школа, магиите са разделени на основни, експертни, майсторски и грандмайсторски. Това е в пряка връзка с повишенията в клас на отделните ви герои. Това означава, че ако магьосникът ви е Експерт в Огнената магия, той ще може да ползва само основните и експертни заклинания от тази област, а майсторските и грандмайсторските ще са недостъпни за него. Едва като се издигне в клас, едва тогава ще може да опита от истинската сила на магията. Всяка една от магическите школи (а те са общо девет) съдържа по 10 магии, което означава общо 90 различни заклинания в играта.

Това което отличава Might and Magic 7 от останалите ролеви игри и което я прави много по-интересна от тях е една от мечтите на всички играчи - възможност да изберете по кой път да тръгнете - на Доброто или на Злото. Предполагам, че на всеки един от вас (нас) поне веднъж му се е искало да бъде лош, а не непрекъснато да се притичва на помощ на безпомощни старци, отвлечени девойки, оневинени селяни и прочие слаби и неблагонадеждни твари. MM7 ви дава възможност да стъпите на Пътя на Злото . При това го прави доста добре. В един преломен момент от играта на вас ще бъде възложена задача да изберете наследник на починалия Арбитър Grey. Кандидатите са двама - магьосник от Bracada Desert и некромансер от Deyja. Едва ли трябва да ви пояснявам кой точно от двамата е лошия, но ще ви подскажа, че със сигурност не е първият. Та значи от вашия избор ще зависи бъдещето ви, както и бъдещето на Enroth. По които и път да тръгнете, задачите които ще изпълнявате, макар и подобни, ще бъдат различни и ще историята ще се развива по различен начин. Дори и интерфейсът ви ще се промени, след като направите избора си, за да отговаря на характера ви. Най-съществената разлика между Доброто и Злото е в магиите, които двете страни предлагат. Предполагам се досещате, че по-който и път тръгнете, заклинанията от противоположната школа ще бъдат недостъпни за вас. И така, докато Доброто залага повече на защитните магии, то тези на Злото са олицетворение на унищожението. Като цяло бих казал, че Тъмната страна предлага най-мощните заклинания в играта - Reanimate, Sacrifice, Sharpmetal, Dragon's Breath, Armageddon и умопомрачителната Souldrinker (грандмастърската магия), която изсмуква живота от всички създания в полезрението ви и го разпределя между героите ви, като размера на поражението (за вас лечение) е 25 + 1-8 за всяка точка умение в Dark Magic. Доброто се противопоставя с най-силните защитни магии - Hour of Power, Day of Protection и Day of the Gods, които ви правят почти неуязвим за противника. Най-полезната магия от Светлата Школа е Paralyze, която обездвижва врага за достатъчно дълъг период от време и вие можете да си правите каквото си поискате с него (като например да го убиете). Грандмастърската магия на Доброто е Divine Intervention, която съживява всички убити герои, възстановява им жизнените и магическите точки и премахва всички негативни състояния (Слабост, Болест, Старост, Парализа и др.), като състарява този който я прави с 10 години. Някои от вас може да се подсмихне на последното, но възрастта също е фактор в играта, като оказва доста голямо влияние върху показателите ви. В една от табличките ще илюстрирам начина, по който действа Старостта.

От всичко казано до тук е видно, че MM7 предлага gameplay като за няколко игри. Но аз още не съм споменал най-хубавото - Acromage! Това е игра в играта, която можете да практикувате във всяка една таверна из Enroth. На различните места условията за победа за различни, но правилата на игра са универсални. Освен че победата ви носи пари, има куест в MM7, който е свързан с Acromage и ако го изпълните ще бъдете възнаграден богато. По дяволите, елементът на пристрастяване към тази игричка е толкова голям, че съм сигурен че ще прекарвате почти толкова време в таверните, колкото и из подземията и крепостите на Enroth. Дори на официалния форум на MM7 бе повдигнато предложение 3DO да издадат Acromage като самостоятелно заглавие!

Смятам до тук да спра. Със сигурност съм изпуснал да спомена някоя новост, но смятам, че ще ми простите. Вече минах Might and Magic 7 като Добър и сега започвам като Лош. Елементът на преиграваемост е доста голям, тъй като начинът на игра се определя от класите, с които играете и от пътя, по който ще поемете впоследствие. Вече споменах, но пак ще повторя: ако имате някакви въпроси по играта, пишете на форума на сайта ни (на задната корица е изписан адреса) и ще ви отговорим.

WHISPER

P.S. Might and Magic 7: For Blood And Honor е най-грозната хубава игра, която съм играл някога.

Magic Skills

CLASS	Fire	Water	Air	Earth	Spirit	Mind	Body	Dark	Light
Knight	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Cavalier	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Champion	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Black Knight	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Thief	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Rogue	B	B	B	B	-	-	-	-	-
Spy	B	B	B	B	-	-	-	-	-
Assassin	B	B	B	B	-	-	-	-	-
Monk	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Initiate	-	-	-	-	B	B	B	-	-
Master	-	-	-	-	E	E	E	-	-
Ninja	-	-	-	-	B	B	B	-	-
Paladin	-	-	-	-	B	B	B	-	-
Crusader	-	-	-	-	E	E	E	-	-
Hero	-	-	-	-	M	M	M	-	B
Villain	-	-	-	-	M	M	M	B	-
Archer	B	B	B	B	-	-	-	-	-
Warrior Mage	E	E	E	E	-	-	-	-	-
Master Archer	M	M	M	M	-	-	-	-	B
Sniper	M	M	M	M	-	-	-	B	-
Ranger	B	B	B	B	B	B	B	-	-
Hunter	B	B	B	B	B	B	B	-	-
Ranger Lord	E	E	E	E	E	E	E	-	-
Bounty Hunter	E	E	E	E	E	E	E	-	-
Cleric	-	-	-	-	E	E	E	-	-
Priest	-	-	-	-	M	M	M	-	-
Priest of the Light	-	-	-	-	GM	GM	GM	-	GM
Priest of the Dark	-	-	-	-	GM	GM	GM	GM	-
Druid	E	E	E	E	E	E	E	-	-
Great Druid	M	M	M	M	M	M	M	-	-
Arch Druid	M	M	M	M	M	M	M	-	-
Warlock	M	M	M	M	M	M	M	-	-
Sorcerer	E	E	E	E	-	-	-	-	-
Wizard	M	M	M	M	-	-	-	-	-
Archmage	GM	GM	GM	GM	-	-	-	-	GM
Lich	GM	GM	GM	GM	-	-	-	GM	-

Combat S

CLASS	Sword	Axe	Staff	Spear	Dagger	Bow	Ma
Knight	M	M	E	M	E	E	M
Cavalier	M	M	E	M	E	E	M
Champion	GM	M	E	GM	E	E	M
Black Knight	GM	M	E	GM	E	E	M
Thief	M	-	-	-	M	E	E
Rogue	M	-	-	-	M	E	E
Spy	M	-	-	-	GM	E	E
Assassin	M	-	-	-	GM	E	E
Monk	E	-	M	E	E	B	-
Initiate	E	-	M	E	E	B	-
Master	E	-	GM	E	E	B	-
Ninja	E	-	GM	E	E	B	-
Paladin	M	E	B	E	E	E	M
Crusader	M	E	B	E	E	E	M
Hero	M	E	B	E	E	E	GM
Villain	M	E	B	E	E	E	GM
Archer	E	E	B	M	E	M	-
Warrior Mage	E	E	B	M	E	M	-
Master Archer	E	E	B	M	E	GM	-
Sniper	E	E	B	M	E	GM	-
Ranger	E	M	B	E	E	M	-
Hunter	E	M	B	E	E	M	-
Ranger Lord	E	GM	B	E	E	M	-
Bounty Hunter	E	GM	B	E	E	M	-
Cleric	-	-	B	-	-	E	M
Priest	-	-	B	-	-	E	M
Priest of the Light	-	-	B	-	-	E	M
Priest of the Dark	-	-	B	-	-	E	M
Druid	-	-	B	-	M	B	E
Great Druid	-	-	B	-	M	B	E
Arch Druid	-	-	B	-	M	B	E
Warlock	-	-	B	-	M	B	E
Sorcerer	-	-	M	-	E	B	-
Wizard	-	-	M	-	E	B	-
Archmage	-	-	M	-	E	B	-
Lich	-	-	M	-	E	B	-

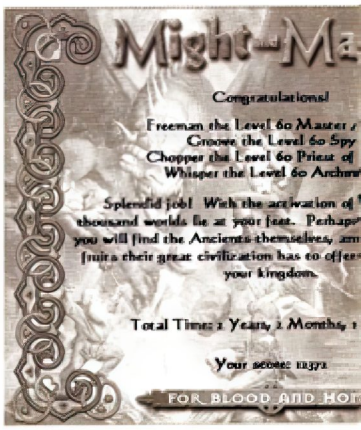
	Human			Elf			Goblin			Dwarf		
Attributes	*Min*	*Start*	*Max*	*Min*	*Start*	*Max*	*Min*	*Start*	*Max*	*Min*	*Start*	*Max*
Might	9	11	25	5	7	15	12	[redacted]	30	12	[redacted]	30
Intellect	9	11	25	12	[redacted]	30	5	7	15	9	11	25
Personality	9	11	25	9	11	25	5	7	15	9	11	25
Endurance	7	9	25	5	7	15	9	11	25	12	[redacted]	30
Accuracy	9	11	25	12	[redacted]	30	9	11	25	5	7	15
Speed	9	11	25	9	11	25	12	[redacted]	30	5	7	15
Luck	7	9	25	7	9	20	7	9	20	7	9	20

Attribute requires 2 bonus points to raise by one. Starting/going below initial value adds 1/2 point to bonus pool.

[redacted]

Вѣдрасм (zog.)	0-49	50-99
Might	100	75
Intellect	100	150
Personality	100	150
Endurance	100	75
Accuracy	100	100
Speed	100	100
Luck	100	100

	Starting Values		Hit Points Per Level			Spell Points Per Level		
Class	*Hit Points*	*Spell Points*	*Base*	*First Promotion*	*Second Promotion*	*Base*	*First Promotion*	*Second Promotion*
Knight	40	0	5	7	9	0	0	0
Thief	35	0	4	6	8	0	1	1
Monk	35	0	5	6	8	0	1	1
Paladin	30	5	4	5	6	1	2	3
Archer	30	5	3	4	6	1	2	3
Ranger	30	0	4	5	6	0	2	3
Cleric	25	10	2	3	4	3	4	5
Druid	20	10	2	3	4	3	4	5
Sorcerer	20	15	2	3	3	3	4	6



Skills

ce	Unarmed	Leather	Chain	Plate	Shield	Dodge
	E	M	M	M	M	E
	E	M	M	M	M	E
	E	M	M	GM	GM	E
	E	M	M	GM	GM	E
	E	M	E	-	B	M
	E	M	E	-	B	M
	E	GM	E	-	B	M
	E	GM	E	-	B	M
	M	M	-	-	-	M
	M	M	-	-	-	M
	GM	M	-	-	-	GM
	GM	M	-	-	-	GM
	B	E	E	M	M	B
	B	E	E	M	M	B
	B	E	E	M	GM	B
	B	E	E	M	GM	B
	B	M	M	-	-	E
	B	M	M	-	-	E
	B	M	GM	-	-	E-
	B	M	GM	-	-	E
	B	M	M	-	E	E
	B	M	M	-	E	E
	B	M	M	-	E	E
	B	M	M	-	E	E
	-	E	E	-	M	-
	-	E	E	-	M	-
	-	E	E	-	M	-
	-	E	E	-	M	-
	-	E	-	-	E	-
	-	E	-	-	E	-
	-	E	-	-	E	-
	-	E	-	-	E	-
	-	E	-	-	-	-
	-	E	-	-	-	-
	-	E	-	-	-	-
	-	E	-	-	-	-

Miscellaneous Skills

CLASS	Disarm Trap	Perception	Merchant	Learning	Meditation	Body Building	Identify Item	Repair	Identify Monster	Arms Master	Stealing	Alchemy
Knight	B	E	E	B	-	M	-	M	-	M	-	-
Cavalier	B	E	E	B	-	M	-	M	-	M	-	-
Champion	B	E	E	B	-	GM	-	GM	-	GM	-	-
Black Knight	B	E	E	B	-	GM	-	GM	-	GM	-	-
Thief	M	M	M	E	-	E	M	B	-	M	M	E
Rogue	M	M	M	E	-	E	M	B	-	M	M	E
Spy	GM	M	M	E	-	E	M	B	-	M	GM	E
Assassin	GM	M	M	E	-	E	M	B	-	M	GM	E
Monk	B	E	-	M	-	M	-	-	E	M	B	-
Initiate	E	E	-	M	-	M	-	-	E	M	B	-
Master	E	E	-	GM	-	GM	-	-	E	M	B	-
Ninja	M	E	-	GM	-	GM	-	-	E	M	E	-
Paladin	-	B	E	B	E	M	-	M	-	E	-	-
Crusader	-	B	E	B	E	M	-	M	-	E	-	-
Hero	-	B	E	B	E	M	-	GM	-	E	-	-
Villain	-	B	E	B	E	M	-	GM	-	E	-	-
Archer	E	M	E	M	E	E	-	E	-	E	-	-
Warrior Mage	E	M	E	M	E	E	-	E	-	E	-	-
Master Archer	E	GM	E	M	E	E	-	E	-	E	-	-
Sniper	E	GM	E	M	E	E	-	E	-	E	-	-
Ranger	E	M	B	E	B	E	B	B	M	E	E	B
Hunter	E	M	B	E	B	E	B	B	M	E	E	B
Ranger Lord	E	M	B	E	B	E	B	B	GM	E	E	B
Bounty Hunter	E	M	B	E	B	E	B	B	GM	E	E	B
Cleric	-	E	M	M	M	B	-	M	E	-	-	E
Priest	-	E	M	M	M	B	-	M	E	-	-	E
Priest of the Light	-	E	GM	M	M	B	-	M	E	-	-	E
Priest of the Dark	-	E	GM	M	M	B	-	M	E	-	-	E
Druid	-	E	E	M	M	-	E	-	E	B	-	M
Great Druid	-	E	E	M	M	-	E	-	E	B	-	M
Arch Druid	-	E	E	M	GM	-	E	-	E	B	-	GM
Warlock	-	E	E	M	GM	-	E	-	E	B	-	GM
Sorcerer	-	E	B	M	M	-	M	E	M	-	-	M
Wizard	-	E	B	M	M	-	M	E	M	-	-	M
Archmage	-	E	B	M	M	-	GM	E	GM	-	-	M
Lich	-	E	B	M	M	-	GM	E	GM	-	-	M

100-149	150+
40	19
100	10
100	10
40	10
40	10
40	10
100	100

ГИЛДИИ

Air: Initiate Guild (IG): Emerald Island; Adept Guild (AG): Harmondale, главния град; Master Guild (MG): Tularean Forest, Pierpont, на платформата; Paramount Guild (PG): Celeste, запад

Body: IG: Emerald Island; AG: Harmondale, главния град; MG: Erathia, Steadwick, до замъка; PG: Avlee, Tidewater

Earth: IG: Harmondale, главния град; AG: Tularean Forest, Pierpont, на платформата; MG: Barrow Downs, Stone City (на югоизток); PG: Pit

Fire: IG: Emerald Island; AG: Harmondale, главния град; MG: Tularean Forest, Pierpont, на платформата; PG: Mount Nighon, на юг

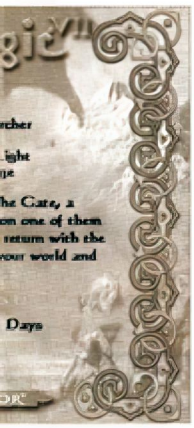
Mind: IG: Harmondale, главния град; AG: Erathia, Steadwick, до замъка; MG: Tatalia, Tidewater, над мавернатa (няма стълби); PG: Avlee, Tidewater

Spirit: IG: Emerald Island; AG: Harmondale, главния град; MG: Deyja, северозапад; PG: Erathia, Steadwick, до замъка

Water: IG: Harmondale, главния град; AG: Tularean Forest, Pierpont, на платформата; MG: Bracada Desert, запад; PG: Evermorn Island, запад

Dark: Guild of Night: Deyja, северозапад, над храма (няма стълби); Pit

Light: Guild of Illumination: Bracada Desert, северозапад; Celeste, запад



След 1 месец игра, нашият екип успя да извоюва тази картинка вляво, която е доказателство за постоянство, упоритост, професионализъм, социомутилогизъм, спетро.. опа! от ляво на дясно: Chopper, Freeman, Jiuce, Whisper

Вълшебните лампи в зависимост от деня, в който ги използвате дават различни бонуси.За всеки месец, не използвайте лампите в следните дни: 5 - stoned; 7 - eradicated; 13 - death; 21 - eradicated; 26 - stoned; 27 - death;

Януари	Март	Май	Юли	Септември	Ноември
1-7 +1 Might	1-7 +1 Per	1-7 +1 Acc	1-7 +1 Lck	1-7 +5 Food	1-7 +2500 Exp
8-14 +2 Might	8-14 +2 Per	8-14 +2 Acc	8-14 +2 Lck	8-14 +10 Food	8-14 +5000 Exp
15-21 +3 Might	15-21 +3 Per	15-21 +3 Acc	15-21 +3 Lck	15-21 +15 Food	15-21 +7500 Exp
22-28 +4 Might	22-28 +4 Per	22-28 +4 Acc	22-28 +4 Lck	22-28 +20 Food	22-28 +10,000Exp

Февруари	Април	Юни	Август	Октомври	Декември
1-7 +1 Int	1-7 +1 End	1-7 +1 Spd	1-7 +1000 Gold	1-7 +2 Skill points	1-7 +1 Random resistance
8-14 +2 Int	8-14 +2 End	8-14 +2 Spd	8-14 +2000 Gold	8-14 +4 Skill points	8-14 +2 Ran. res
15-21 +3 Int	15-21 +3 End	15-21 +3 Spd	15-21 +3000 Gold	15-21 +6 Skill points	15-21 +3 Ran. res.
22-28 +4 Int	22-28 +4 End	22-28 +4 Spd	22-28 +4000 Gold	22-28 +8 Skill points	22-28 +4 Ran. res.

www.outcast-game.com

OUTCAST

производител: **Appeal** разпространител: **Infogrames**

Французите, ах тези французи. Да оставим настрана техните нездрави претенции към крачетата на такива миловидни същества като жабите. Да не обръщаме внимание на филмите, които правят. Да пренебрегнем всичко това. Да забравим дори и твърдението на Оскар Уайлд, че липсващото звено между човека и маймуната е французинът, защото със сигурност франките са най-странната нация в света на компютърните игри. Какви са техните характеристики? Ами гениални и иновативни идеи (Alone in the Dark), странно чувство за хумор (Gobliins 2) и необяснима органическа непоносимост към 3D ускорителите (MDK). Outcast е последната рожба на френското братство (този път, ролята на родилката се изпълнява от Арреал, а тази на акушерката от Infogrames) и е нещо наистина феноменално. Изключително вманиачаваща (проверете запасите в хладилника и в барчето преди да пристъпите към инсталация на диска) и понякога вбесяваща (същото важи и за хапчетата за успокояване на нервите). Уникална. За пръв път от много време насам играя action-adventure с толкова високо качество. Просто докато пиша тези редове от очите ми искри въодушевление а от устата ми пръскат... е мисля, че не е необходимо да стигаме до чак такива подробности. Да започнем от самото начало...

А то почва с малка дървена къщурка без липи отпред, но с някакво странно същество, което отдалече навява реминесенции за zealot (бел.ред: тъй де - прилича на zealot - Groove, понякога просто е по-начетен отколкото е здравословно). Вие сте Кътър Слейд. Роден сте в семейство на професори, ала бързо разбирате, че не сте някакво интелектуално светило и се посвещавате на военните. Бивш тюлен (не тюлен, а "Тюлен" - справка: Стивън Сегал), по настоящем - ръководител на мисия за спасяване на света. Нашият свят. Ако трябва да бъдем по-точни - издирвате проба, изпратена от Земята, която поради повреда започва да изсмуква материята от родната ни Вселена. Ако държите да имате място, където да се завърнете, хубаво е да побързате и да разберете какво е станало. По време на транспортирането ви в паралелната вселена, където е пробата, нещо се прецаква. Както обикновено се случва, вие сте захвърлен някъде сам, а другарчетата ви са пръснати из цялата планета, потънали в море от неизвестност. Същото важи и за "пробата". Естествено, това не е всичко. За да бъде купонът пълен, вие се оказвате Ulukai. Както сигурно сте се досетили, това е героят с голямо Г. Това е освободителят, месията и т.н. Това е човекът, който ще освободи таланите (мес(т)ното население) от игото на лошите. Задачата ви е простичка - да издирите и съберете петте Свещени камъка и да ги дадете на главния Пазител. Той от своя страна ще намери вашите спътници чрез вътрешна ISDN линия към Internet, която по ICQ ще го свърже с останалите Пазители. Или поне нещо в този дух J. И така да прегледаме поставените задачи. На измачканата бележка вече пише:

1. Спаси Земята
2. Спаси народа на талан от поробителя

Не е зле като за начало. След кратки колебания относно това, какви дрехи да си сложи за купона по случай идването си като Освободител, г-н Кътър се впуска в действие. Вместо питка със сол, му поднасят първите четири изпитания, за да може да излезе от единия континент и да се разходи из петте местности на планетата, за да събере реликвите.

Ще се мотаете из света на Adelpha (така се нарича планетата) в third-person перспектива, като при желание може да погледнете света и през очите на Кътър. Той не е тръгнал с "песен на уста и цвеке в косата" да се разхожда наляво-надясно. Нашият герой е оборудван с най-различни високо-технологични джаджи. Сред тях са сензор, сканиращ околността за органични форми, бинокъл с възможности за проследяване на даден обект (както и рентгенов режим), експлодиращи бомби, невидимост, холографски образ.... Списъкът е дълъг, но ще се спра по-подробно единствено на устройството F-Link. Това е своего рода телепортатор, който може да ви прехвърли на предварително избрано от вас място, когато положението стане напечено. Без него играта щеше да бъде невъзможно трудна на някои места. О, да - не знам споменах ли и бележникът. Той ще ви показва какво точно трябва да направите и какво вече сте успели да изпълните.

Само че няма да разполагате с всички тях от самото начало, за да се сдобиете с цялото снаряжение ще трябва доста да напреднете в играта. Прехода между вселените ви е запратил в Ranzaar - Снежната страна. Оттам ще започнете пътешествието си из цяла Adelpha. Следващата спирка е Shamazaar - светът на храмовете. Пътуването между тези огромни площи се осъществява посредством портали, наречени от създателите на играта daoka. В началото теренът около тях е чист, т.е. няма врагове, но до последните няколко daoka ще имате всички основания да се чудите как да стигнете. Като стана въпрос за врагове се сещам, че вие все още нищо не знаете за политическата ситуация на Adelpha. И тъй- лошите са поробили добрите. Това не кой-знае каква новост. Проблемът е, че вие сте на страната на таланите - миролюбиви същества, подчинени на есенцията си (ако се наложи да задълбавам този въпрос, ще трябва да обясня цялата им философия с всичките усложнения, затова ще бъде лаконичен). Тя не им позволява да убиват други талани и да упражняват насилие по какъвто и да е било начин. Това дава възможност на някои по-агресивни представители на тяхната раса да успеят да им се наложат и да превърнат китната Аделфа в нещо като военната диктатура на Пинотчет. Който се бунтува - на кладата. Който не работи - на кладата. Мисля, че вече ситуацията е

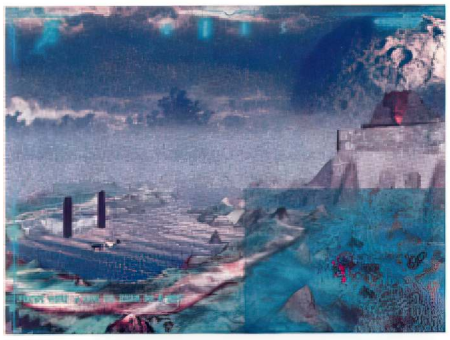
ясна. Навсякъде пълнят войници, готови да ви направят главата мека.

Във всеки свят освен че трябва да намерите свещените камъни, е хубаво и да си улесните живота, използвайки саботажи. Какво имам предвид ли? Outcast е уникално интерактивна. Цялата вселена съществува в една истинска виртуална реалност. Жителите си вършат тяхната работа и не са сложени там, само защото вие трябва да говорите с тях или, за да украсяват пейзажа. Вашите постъпки определят начина, по който останалите ще се отнасят към вас. Outcast е изразено нелинейна игра и в нея има някои основни точки, до които може да достигнете по различни начини. Всичко това е направено по един просто феноменален начин. Това, което силно ме възхити, бе свободата на действие. Представете си огромна правоъгълна площ, 60% от която е заета с тресавища, където расте riss. В центъра й стои внушителен храм. В четирите ъгъла на правоъгълника има разни населени места или храмове. В плантациите работят над 100 талана. Оттук нататък изборът е ваш. Ако искате избивайте хора, ако ли не изпълнявайте им желанията. Търчете като кон или си купете превозно средство. Претършувайте складовете или останете бедни (или умрели), но честни. Избивайте подобните на който и да е или ги оставете да уморят работните добичета на таланите. Нямате никакви проблеми (не твърдя, че чрез съзнателно действие или бездействие няма да си усложните живота, но поне изборът е ваш). Естествено, има някои ограничения. Например ако убиете талан, който е жизненоважен за по-нататъшното развитие на играта, просто трябва да се loadнете. Като стана дума за този елемент от играта, редно е да кажа за странния начин, по който е решен въпроса със save-а. Той представлява кристал с оригиналното име saavgaam и свойството му е, че когато го използвате привличате вниманието на близките войници или врагове (ако има такива) към вашата беззащитна персона. Правилно сте се досетили - когато се записвате, в 10-ната секунди, през които saavgaam-ът един вид се "разгръща" преди да се почви конзолата за save-ване героят ви е тотално уязвим откъм атака. Това ще ви накара добре да си правите сметката кога да се записвате и внася допълнителна екзотика в gameplay-я. Крайно време е да хвърлим един-два, че и повече погледа, и към екшън частта. (Мисля, че преди това е необходимо да направим още едно уточнение. Играта е правена от французи. Французите мразят американците. Кътър е американец. Дедуктивното прозрение в случая е, че французите мразят Кътър. М-да-а - и как само го мразят жабарите...?!! :)

Има игри, където вие сте силен и смел и убивате стотици врагове с минимални усилия. Има и такива, където благодарение на интелекта си, можете да избегнете сблъсък с неприятеля и пак сте на далавера. Има и Outcast. Не мога точно да разбера, защо героят ви е такъв охлюв (поне в самото начало - когато има нулево ниво на боравене с оръжията - хилав, безхаберен ...). Или защо враговете са толкова неприлично - анаболно - яки (поне докато не ги отучите от яденето на riss - нещо като Red Bull под формата на растение, но затова малко по-късно). Играта не би могла да се нарече лесна. Доста зор ще видите докато изгледате финалната анимация (честно казано още не съм стигнал дотам, но вече съм се озъбвал на няколко пъти при срещата ми от трети вид с враждебното местно население. Подтискащо дълго време се мотаех и с едно единствено нещастно пистолетче (Level 0), което ставаше за плашене на гаргите, но при по-сериозни стълкновения обикновено ми остававаше да приложа правило номер 13 - "Бягай бързо!". Когато се сдобиете с по-сериозния арсенал, нещата придобиват по-друга посока. Но дотогава, жална ви майка. Ако и куршумите свършат, остават юмруците. Общо взето, молете се да не достигате до този момент. За да не падате толкова ниско, намерете Recreator (има го на всеки континент), който от определени материали да ви направи съвсем истински амуниции.

Както вече казах, Outcast е много интерактивна. Можете да направите играта много по-лесна, ако още в началото накарате таланите да спрат продукцията на riss. Когато противникът остане на гладна диета, издръжливостта му бързо ще намалее. Разбира се, това не се отнася само до войниците - чудовищата се изхранват добре и вие сте основното ястие. (бърза мини анкета: 1. Кои са те? Най-различни гадове из петте области. 2. Какво правят там? Ами живеят си и гледат да се изхранват. 3. Защо искат да те изядат? Абе ти не можеш ли да измислиш по-умни въпроси? Добре де, спирам.)

Изкуственият интелект на Outcast е може би най-големият коз на играта. Той използва системата наречена GAIA. Тя позволява всеки един герой да изпитва истински чувства (страх, благодарност, глад), да има силно развито чувство за самосъхранение, да реагира адекватно на ситуациите в играта. При това по начин, който много напомня на поведението на един съвсем нормален човек. Нещо невиждано досега от мен. Вашите действия ще влияят на отношението им към Кътър Слейд. Ако сте се правили на добрички, те ще бъдат много по-жертвоготовни за вас. Както вече казах, всички (над 600(!!!)) персонажа в играта си живеят в един виртуален свят. Те образуват нещо като огромно групово съзнание. Ако направите мизерия на единия свят, не се и надявайте, че на другия никой няма да узнае за постъпката ви. Когато попитате някой талан за негов сънародник, който в момента търсите, може да получите отговори като: "Преди няколко луни го видях на североизток, но оттогава не съм го виждал", или "Преди малко се засякохме на юг оттук". Всичко това внася допълнителна искрица в Outcast. Всички тези чудеса са възможни благодарение на така наречените "агенти", като за

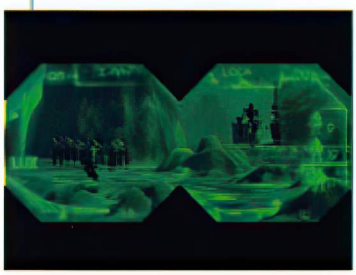


всяко чувство има определен агент. Така например ако започнете безразборно да стреляте, таланите ще се скрият, а след това дълго ще се страхуват от вас. Разговорите, които водите с тях, почти винаги ще бъдат смислени (не както при повечето куестове), което е още един голям плюс за заглавието в тази насока. Противниците ви също не са били ощетени от майката природа. Те комуникират помежду си, крият се, измислят оптималния маршрут, по който могат да ви сгащят, изобщо не са някаква беззащитна плячка. Когато чувстват, че са на края на силите си го удрят на бяг и търсят подкрепления. Единственият им недостатък е, че не виждат много добре, което ви позволява понякога с пълзене да се промъкнете покрай тях (на 1-2 метра), да си вземете това, което ви трябва и да си тръгнете по живо-по здраво. Запомнете това изречение защото без използването на този прийом е почти невъзможно да се измъкнете от първите няколко нива.

Интерфейсът на Outcast не би могъл да се нарече особено удачен. Липсват каквито и да е опции за промяна на клавишите и сте обречени да управлявате Кътър с мишка и четирите стрелки. Всеки закоравял Quake фен, ще разбере моето неудобство. Камерата се върти с помощта на мишката иначе се опитва да даде максимално удобна на картина на играча. Това не винаги става особено успешно. Поради ужасните проблеми с clipping-а (доста често срещано явление е вашият герой наполовина да бъде вграден в най-близката страна) нерядко камерата ще показва само една греда или камък. Възможно е да zoom-вате и по този начин да изберете оптималния за вас вариант. Понякога добра идея е да превключите на first-person перспектива. Въпреки известната тромавост в управлението, с него лесно се свиква (макар че скачането от скала на скала е подлудяващо трудно).

Графиката на играта пробуди противоречиви чувства в мен. Тя не използва триизмерни ускорители. Според Appeal тази технология (която се основава на полигоните) скоро ще бъде отживелица. Доста хора не са съгласни с тях. Аз се нареждам сред тях. Сигурно вече сте любопитни, с какво аджеба работят Appeal? Outcast използва Voxel 3 технология. Voxel-ите са пиксели, към които е прибавена Z-координата. Какво е предимството им? Всичко, направено с тях изглежда обемно, а не плоско и нереалистично. Теренът на Outcast е едно малко (какво ти малко - нивата са огромни), произведение на изкуството (бел.ред: за игра от този род). Наистина е прекрасен. Освен това възпроизвеждането на специални ефекти, като particles (снежинки), отблясъци, експлозии може да ви накара да се замислите, защо изобщо ви трябва 3D ускорител. Водата в Outcast е най-сполучливо направената, която някога съм виждал (става дума за повърхността й - в подводните сцени Tomb Rider все още е ненадмината). Около героят ви се образуват концентрични кръгове, отразяват се обектите от околната среда, слънцето... Голямо внимание е отредено на детайлите. Дъхът на героя ви се вижда ако е студено, частици от експлозивите се разпиляват по земята. Много красиво. Движенията не героите са направени ултра мега хипер реалистични посредством системата Skeletal Animation (използвана за пръв път в Half Life). НО ... винаги има едно голямо НО.

Стигнахме и до лошите новини. Във всеки един момент камерата показва около 63000 воксела (по официална статистика). Имате ли някаква представа, какъв процесор ви трябва, за да погледнете цялото това великолепие в разделителна способност 640 на 480 точки. Ами по-мощен отколкото имате :)). Максималната резолюция, на която изобщо може да подкарате Outcast е 512 на 384 точки. За да може да се насладите на плавна игра на подобна разделителна способност ви е необходим Pentium III - 450MHz с 128MB RAM. Ако махнете някои ефекти, можем да се договорим и на Pentium II - 400 MHz. Хората изглеждат ръбести. Когато камерата се доближи твърде много до героя, на по-голям монитор (19") пикселите си личат до един. Мислех, че тази гледка принадлежи на миналото, но не би... За проблемите с clipping-а вече споменах. Под водата, нещата изглеждат направо трагично. Каквато и карта да имате, положението няма да се промени - нали помните, играта не е 3D - а, ама вие сте си купили Voodoo 3!!! - да ви е честито :)).



Що се отнася до аудиоефектите и музиката, то те са на едно прекрасно ниво. Саундтракът е записан от московския симфоничен оркестър. Пуснете си демото и ще разберете какво имам предвид. Просто не може да се опише с думи. Дигиталните ефекти не му отстъпват. Докато ходите по снега, ще чувате характерния скърцащ звук, когато плувате от тонколоните ще се пукат балончета, непрекъснато има някакъв звуков фон. Експлозиите са реалистично озвучени. За гласовете на героите също могат да се изкажат суперлативи. Просто няма някакъв недостатък, за който да се хвана (колкото и да мислех по въпроса).

Колко много написах за Outcast и колко още неща напират да бъдат казани. Но няма смисъл да ви досаждам с 10 странични статии, мисля че те са запълнени с далеч по стойностна информация. Затова ще приключа само с няколко заключителни думи.

Казано накратко, Outcast е една много добре направена игра, която може да предложи на всеки любител на приключенията десетки часове удоволствие пред екрана. Играта има своите недостатъци - бъгове (лично на мен ми се наложи да започна всичко отначало, заради една тъпа грешка), проблеми с графиката, но те като че ли остават на заден план, когато се потопите в света на Adelpha. Казано още по-ясно - всичко остава на заден план, когато пуснете Outcast. Една игра, за която имах много големи очаквания и за мое най-голямо облекчение, тя ги покри напълно. Задължително заглавие за всеки почитател на жанра action-adventure. Пък и не само за тях.

GROOVE

P.S. В интерес на истината Appeal са белгийска фирма, а не френска, но поради географската близост и езика, който те говорят, мисля че ще ми простите тази дребна неточност :) Само да не сте се обидили за френските филми...

Groove		мин. изисквания
графика	85	
звук	97	P 200 MHz
AI	96	32MB RAM
multyplayer	-	450MB HDD
gameplay	90	2MB Video card
TOTAL	92	

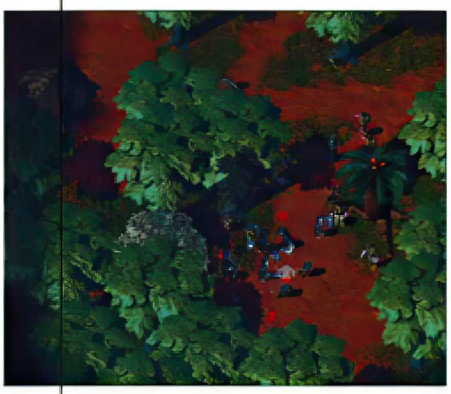
www.cavedog.co.uk

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

производител: **Cavedog** разпространител: **GT Interactive**

В началото магията в света на Darien бе нещо съвсем обичайно - маната течеше в недрата на земята, а петимата магьосника управляваха мъдро всички живи същества. Всеки един можеше да разруши тази планета, но те не злоупотребяваха с могъществото си. След време, обаче, алчността прояжда душата им и това довежда до безпрецедентни бедствия на Darien. След стотици години раните от чумата, плъзнала из цялата планета, вече бяха затворени. Но хората още си спомняха за злото, произтекло от магията и се страхуваха от нея. Докато не дойде Garacaius. Никой не знае, кои са неговите родители. Легендите твърдят, че един беден рибар го намерил като малко бебе. Garacaius показва големи заложби в областта на магията и през неговите дълги пътешествия задълбочил познанията си и открил древни източници на мана. По време на своите странствания той намира и бъдещата си съпруга - Lasha. Той щеше да си остане един почитан член на търговското общество, ако не го бяха принудили да се включи в междуособните войни, кипящи из Darien. Чрез магия той побеждава враговете си и става Първият Крал-Магьосник на Darien. Магията се завърна на планетата. Garacaius обещава да използва магия само в крайни случаи. Той управлява Darien с твърда ръка, докато не се случва нещастие - гибелта на жена му. С нея умира и желанието му да управлява и да разрешава споровете в кралството си. Жителите на Darien изпращат пратеници, които искат от него да посочи управник. Garacaius назначава четирите си деца за властниците на различни райони от Darien. Първородният син - Elsin застава зад могъщата раса на хората Aramon. Роден ловец, второто дете на Създателя - Trisha отиде в царството на животните, сред джунглите на Zhon. Lokken бе третият син на Създателя. Зъл по характер, той бе изпратен в земята на Taros (огън), сред огнените степи и зловещите чудовища. Kirena - кралица на моретата, ще бъде начело на могъщата морска раса Verupa. След първите 200години от управлението им, Garacaius изчезва.

1527 години по-късно напрежението между регентите е ескалирало. Верни на завета на баща си Elsin и Kirena ограничават използването на магията, докато Lokken и Trisha се съсредоточават върху способностите си, за да потушават бунтовете в земите си. Aramon и Verupa се съюзяват срещу обединените сили на Zhon и Taros. Конфликтът бе неизбежен, а той заплашва целостта на целия свят, защото нарушава баланса между четирите природни стихии. Всичко започна с един Вестоносец на име Emen, пристигнал в Arien, за да предупреди населението за огромните орди, които се насочват към него.



Оттук започва и вашата кариера като пълководец. Тя се очертава да бъде доста дълга - кампанията на TA: Kingdoms се простира на гигантското количество от 48 мисии. В нея играете и от четирите страни на конфликта, като се намесвате на различни точки от военните действия. Задачите ви съвсем не се изчерпват до това да направите огромни пълчища и да прегазите чуждите такива. Един път ще ви се наложи да се промъкнете в чуждото укрепление и да убиете даден човек, да построите определена сграда, да удържите нашествието на враговете... Кампанията е изцяло линейна - нямате никаква възможност да избирате една мисия пред друга. Това е направено с цел да се разкаже историята, залегнала в основата на TA:Kingdoms. За разлика от абсолютно всички стратегии в реално време, тя е нещо смислено и доста интересно. Стремежът на Cavedog да сътворят една истинска вселена е достоен за нашите похвали. На диска дори е включен атлас на Darien, на който ще можете да прочете описание на всеки по-голям град, гора или река. На това му се вика създаване на фенове. Случавло ми се е да искам да мина някоя мисия, само за да разбера, какво става по-нататък в света на Darien. Между всеки две нива има анимации, които показват как се развива сюжета и свързват мисиите една с друга. (Всъщност тези откъси трудно могат да се нарекат анимации, защото в тях преобладават статичните кадри и като цяло са доста странни). Недостатъците на кампания, състоящата се от 48 мисии не са една и две. Като за начало първите 12 мисии са неприлично лесни. Да не говорим, че по-закоравелите почитатели на стратегиите в реално време няма да срещнат затруднения по време на цялата кампания. Наистина сменянето на расата на всеки няколко кампании елиминира възможността да се отегчите, но чак в нейния край ще можете да командвате най-силните единици - солта на всяка една кампания.

Едно от нещата, които непрекъснато ще ви се набива на очи е прекрасната графика. Честно казано, очаквах повече от нея, мислех, че тя направо ще издуха абсолютно всички останали заглавия. Но нали мечтите за това са мечти? Ако се сбъднат, престават да бъдат такива... Първоначалното ми разочарование (поради гореспоменатите причини) постепенно отстъпи място на реализма. Играта може съвсем спокойно да се обяви за най-добре изглеждащата стратегия в реално време, излязла до момента. Теренът е изключителен (макар и да не е особено променен в сравнение с оригиналния TA), като е станал още по-разнообразен. Цветовете вече са 16 битови. Ако пуснете поддръжката на 3D карта, Fog of War ще стане далеч по-привлекателен, както и специалните ефекти ще са коренно различни (да се чете зашеметяващи). Сенките, които хвърлят създанията на места са пресъздадени невероятно реалистично. Но има и единици, при които сянката е толкова дървена, че човек остава с впечатлението за някакво неподвижно петно, което се е лепнало за крака им (разгледайте stone golem). Явно стигнахме и до другата страна на барикадата. Там на първо място се нарежда малко

странната перспектива, която не е точно изометрична и поради тази причина играта ми изглеждаше странно. Не мога да кажа, че бях очарован и от начина, по който са развижени по-голямата част от гадинките в TA:Kingdoms. Корабите в играта, например, не могат да се сравняват с тези на alpha версията на Age of Kings и на Tzar. Плавателните съдове в тези две заглавия са много по-детайлни.

Като съм започнал с външния облик, да бъде изчерпателен докрай. Става дума за озвучаването на Total Annihilation: Kingdoms. Накратко казано, това което спасява играта от пълен провал в аудио отношение е невероятната музика. Тя е направо феноменална и напълно пасва на играта. За разлика от нея, озвучаването на единиците се движи в рамките от несполучливо до отчайващо. Всички те разполагат точно с една реплика, която решават да кажат от време на време. Няма никакво, ама никакво звуково съобщение, когато дадена бойна част бива построена, някой си е свършил зададените дейности или когато ви нападат. Единственото изключение е вашият монарх. Ако някой го нападне и положението стане напечено, тогава започва да свири бойна трьба (това е и доста логично, защото ако той загине, губите играта). И дума не може да става за гласове на птички, плискане на вълни и подобни екстри. Не стига това, ами всяко кликване на мишката ви е придружено с един умопомрачителен звук "бонг". Избираш една група "бонг", кликваш върху някой "бонг", отидеш при някоя сграда "бонг". Подлудяващо и карящо да намалите дигиталния звук до край преживяване. (добавка: току-що видях, че на уеб-сайта има patch, който премахва този звук. Явно не съм бил единственият. ;))

Време е да навлезем в същността на играта. За мой най-голям потрес имате един едничък ресурс - мана. Въпросът на добиването му е доста елементарен. Има определени места, където можете да построите Вашия Lodestone - "сграда", която канализира енергията на планетата и постоянно ви носи определено количество мана. Колкото повече lodestones имате, толкова по-бързо ще расте маната ви и толкова по-голям ще бъде максимумът, който може да имате в резерв. Тя не се употребява за магии т.е. вие няма да можете да правите разни подлости, каквото е положението в Dungeon Keeper 2 или Populous 3. Просто маната е вашият основен и единствен строителен материал.

Характерно за TA:Kingdoms е, че маната никога не свършва. Честито - в играта имате въплътена мечтата на всеки икономист - неизчерпаеми ресурси. Водени от светлите принципи на Законите на Мърфи можем да формулираме още два закона, отнасящи се за маната в TA: Kingdoms:

1. Маната винаги не ти достига
2. Когато успеете да акумулирате достатъчно мана, то тя вече ще е безполезна

Важно е да се спомене, че lodestone-овете могат много лесно да бъдат разрушени, затова трябва да ги пазите като очите си. В противен случай много скоро ще се окаже, че нямате достатъчно капацитет бързо да построите войска, която да удържи вражите маси.

Като стана дума за войски в TA: Kingdoms ще наблюдавате огромно разнообразие от тях. Все пак става дума за четири раси, като всички те имат поне по 15 военни единици. Представете си какъв ужас са преживели създателите на играта, докато успеят да балансират всичката тази паплач, за да се получи едно добро multiplayer заглавие. Дали са успели при това начинание, все още не мога да кажа със сигурност. За съжаление, нямахме достатъчно време да посветим 2-3 седмици на епични сражения, затова мнението, което ще изразя тези няколко абзаца, е основано предимно на single player и skirmish преживявания. И така, като за начало, четирите раси са силни в определена област. Veruna имат най-добрата флота, Aramon разчитат на силните си сухопътни войски, Zhon могат да пометат всяка друга раса по въздух, а Taros нямат конкуренция в областта на магията. При една морска карта, сами разбирате, че имате две разумни възможности - Veruna или Zhon. Ако пък няма никаква вода, войските на Veruna не могат да се нарекат особено силни (с 1-2 изключения). Единствената им надежда са защитните укрепления. Споменавайки тази дума, се сещам за може би най голямата слабост в TA: Kingdoms. Според мен всички защитни съоръжения са направени прекалено могъщи. Не оспорвам, че възможността да строите стени от самото начало ви дава гаранция, че Rush-ове в TA: Kingdoms много трудно могат да бъдат осъществени. Но при положение, че разполагате с мощни кули (особено при Aramon и Veruna) и порта (тя, кой знае защо не може да бъде ориентирана по посока изток-запад) много лесно може да построите вашата мечтана защита, която да не може да бъде пробита. Като допълнително

предимство на дефансивната тактика ще посоча и факта, че вашите единици се лекуват с течение на времето, трупат опит и повишават нивото си, докато накрая станат някакви невероятни мечки стрьвници. Задачата на противника Ви след няколко неуспешни опита става почти невъзможна. Друг проблем в играта е, че след като вече имате по-съвършените сгради (а това става много бързо в multiplayer), по-слабите единици се обезсмислят. Липсва този баланс в Starcraft, където всяка една единица си има своята функция в която и да е фаза на играта. Или може би факта, че не можете да правите никакви upgrade-и (нямам предвид трупането на опит) се компенсира с точно това многообразие от еднакви по функции единици? Ако продължим сравненията със Starcraft (нали точно този еталон се стреми да надмине TA: Kingdoms), в това заглавие трябва да разчитате на стабилните мелета и на големите количества

единици. Това е единствения ви изход. Тук не важи метода качество за сметка на количество. Дори и ултимативната ви единица - дракон, няма шанс сам срещу много стрелящи единици (ако има кула, още по-лошо). Пазете го като очите си, защото успее ли да убие достатъчно количество гадове, става нещо потресаващо (тук опитът се смята като за убиването на всяко същество се придобива различни точки, в зависимост от това, колко е била силна жертвата).

Досега това ми направи неприятно впечатление, поне що се отнася до баланса в играта. Което не бива да Ви кара да си мислите, че TA: Kingdoms е някаква супер дисбалансирана игра, където има само една военна единица. Има много хитри хрумвания. Например много интересно е решен проблемът със vision-а на единиците Ви. Повечето стрелящи войски имат по-голям обсег на действие, отколкото могат да видят през fog of war-а (аналогична е ситуацията при siege-натите танкове в Starcraft). На помощ идват летящите скаути, които са евтини и имат много малко живот. Тяхната цел е единствено да разглеждат Ако загубите тях, проблемите по време на битката не Ви мърдат. Естествено vision-ът на дадена единица, зависи и на каква надморска височина се намира тя и структурата на терена пред нея.

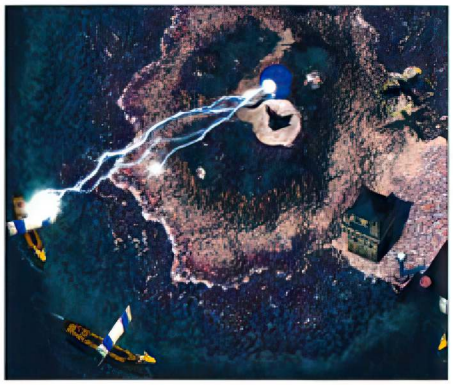
Войските в TA: Kingdoms са, както вече споменах, многобройни. Добрата новина е, че те имат доста различни характеристики и външен облик. Някои имат и много интересни свойства. Например харпиите могат да привличат чуждите единици на Ваша страна. Assassin-ът на хората може да става невидим и да убива ключови единици по безболезнен начин. Weather witch на Taros е като божие наказание за чуждите постройки (при положение, че има достатъчно мана). Всеки един от четирите монарси също се представя много добре с мощния си магически арсенал. Aramon, Taros, Zhon и Verunа имат божество-пазител. То идва в произволен момент (между 30-тата и 60-тата минута на multiplayer или skirmish игра, ако трябва да вярваме на слуховете) и са нещо наистина подтискащо силно. Задължително трябва да отбележим и най-силната единица в играта - драконите. Те са адски скъпи, строят се супер бавно и може да си имате само по един такъв домашен любимец.

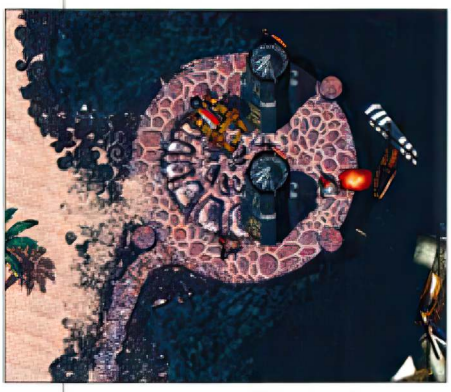
Характерни за TA: Kingdoms са и супердалекобойните требуШети или единици, които са своеобразно подобие на Дебелата Берта от Total Annahilation. Те могат да променят значително тактическите ви планове, ако не сте ги взели под внимание (много, ама много неприятно преживяване). Освен това от Cavedog обещават да има нови единици, готови за download от Интернет, които ще налагат нови тактически схеми. Това, което е хващало дикиш преди известно време, просто няма вече да е актуално след новия update. Звучи интересно...

Разбира се, всички ваши стратегически напъни могат да отидат на кино, ако нямате добра система за контрол на единиците и изкуствения интелект не е на необходимото ниво. По отношение на интерфейса на играта (тук ще се съглася с Whisper) той е нещо изключително. Да започнем първо с факта, че можете да конфигурирате абсолютно всички бързи клавиши и да си направите оптимален конфигурационен файл (отворете keys.tdf и се забавлявайте). Въпреки че се използва почти цялата клавиатура, многобройните опции, предвидени от създателите на играта, могат само да зарадват ветераните на стратегиите в реално време. Така например имате възможност да избирате всички наземни единици, войски от даден тип, да укажете на войски от дадена сграда автоматично да се присъединяват към някоя група... Това са само една малка част от големите възможности, които предлага TA: Kingdoms.

Изкуственият интелект на играта може да ви хвърли в ужас (разбирайте го и в положителен и отрицателен смисъл). Неприятелят е подъл, хитър, напада от различни места, намира начин да се измъкне от напечени ситуации, атакува най-незащитените ви точки и гледа да убие първо ключовите ви единици. Не звучи лошо, нали? Вашите войски имат три режима на поведение (пасивно, агресивно и защитно). Когато има дадете опцията да патрулират, това означава да отидат до даденото място (в случая можете да посочите дори и противниковия лагер като цел на експедицията) и ще се сбият с всичко по пътя си. Не им давайте просто да се придвижат до там! Защото може (и ще) се стигне до следната ситуация:Група мои войници си пазеше даден периметър. Нападнаха ги и започнаха да ги избиват един след друг. Никой не тръгна да помага на събратята си. Да не говорим, че самите те понякога просто не отвръщат на ударите, а очакваха смъртта в поза "свободно".

И това не е всичко. Ако дадете на ваша войска да атакува дадена единица, дори и стрелящите военни части се накачулват в близост до нея. Така се постигат едновременно две цели: Първо - вражата единица може да млати първо вашите стрелци, които имат по-слаба броня и по-малко живот и второ - вашите пешаци не стигат до нея. Поведението на неколкократно споменавния дракон (който струва около 47 000 мана, за сравнение, най-евтината единица изисква около 200 мана) също буди много съмнения относно това, дали създателите не са забравили да сложат модула за изкуствен интелект при тази





гадинка. Ако й дадете да атакува някоя въздушна единица, по-бърза от него, ще започнат едни кръгчета, едни мотаения, майка плаче...

Друг проблем при управлението на войските ви може да бъде неземната бързина, с която играта върви и на най-слабите машини. Дори и на Pentium II-450/128MB Ram тя си работи прекрасно и накъсва само когато има повече от 70 единици на екрана на разделителна способност 1024 на 768 точки. Просто да им се чуди човек, как успяват на такава келява система да постигнат такива прекрасни резултати.

Знаете ли, че Starcraft в single-player вървеше прилично и на 486DX5-160MHz. А досещате ли се как работи TA: Kingdoms на подобна машина. Който си е помислил, че тя изобщо няма да тръгне, е познал правилния отговор. Въпреки че според Cavedog минималната конфигурация е 233 мегахерцов Pentium с 32MB Ram, истината е далеч по-жестока. Паметта за TA: Kingdoms е величина, която никога не достига (нещо като при Windows '9x). Дори и при 128MB-ова машина (като моята), на 1024 на 768 точки играта започва да тормози хард-диска ви. TA: Kingdoms ще ви накара да се чудите, дали Celeron 366/64MB Ram не е станал безнадеждно остарял компютър. Точно на такава машина с изключени 3D ефекти (за да върви по-плавно) на 800 на 600 точки разделителна способност стратегията се забавяше с напредване на играта.

Сега, след като прочитам за n-ти път статията и поглеждайки оценките, знам че със сигурност ще има хора, които ще си кажат: "А защо толкова много критики към това заглавие, а такива високи оценки?" Всъщност TA: Kingdoms е една много добра стратегия. Но изискванията към нея са безкрайно високи, като се има предвид, че тя трябваше да предвещае смъртта на Starcraft - нещо, което не мисля че ще стане. Което не й пречи да бъде едно много интересно заглавие за всички любители на стратегиите в реално време.

P.S. Има още много какво да се каже за тази игра - описание на единиците, характеристики, сгради, тактики, бързи клавиши и т.н., но това щеше бъде много мястопогльщащо (броят и без това се пука по шефовете, ако някъде ви е трудно да прочете нещо винете многословните ни статии, а не Chopper, който се е опитал да събере целия материал). Ако преценим, че multiplayer-ът си заслужава или/и ако достатъчно хора ни пишат/обадят че се интересувате от тях, те ще намерят място в следващия брой. Дотогава приятна игра.

P.P.S. Минути преди да заминем към печатницата, на сайта на Cavedog бе пусната и първата военна единица - Pegasi - летящ строител на Aramon. Можете да я намерите и на сайта ни на адрес http://workshop.netbg.com в секцията download.

GROOVE

Aramon. Средновековните хора-войни. Магьосниците ги обичат като тортите - студени и със свещи. Другите предпочитани действия са пиене на бира пред телевизора събота вечер, но тъй като не винаги могат да си носят сателитните чинии по време на поход, просто седят и гледат тъпо в една точка. Любители на добрата китайска кухня (печен дракон по съчуански).

Verona. *Водолюбиви, топлолюбиви създания. Наместо да си сърфират из Интернет, те предпочитат да се забавляват с потапяне на чужди кораби и строене на кули из моретата. Изключително миролюбиво настроени, но побесняват, когато някой им мъти водата или лови рибата без позволение.*

Zhon. *Всеки менажер на зоологическа градина ще изпадне в луд екстаз, като погледне какви уроди е народила майката природа. Те също ще му се израдват - гарниран с лук, моркови и сол на вкус при умерено силен огън. Всъщност всички пришълци са добре дошли - драконите не са много придирчиви...*

Taros. *Магията се е вселила в същността на тези войни. Поради тази, а и някои други причини, ордите от скелети, призрачни кораби и други подобни малко поумрели създания ще бъдат армагарда, който ще всява ужас в редиците на врага. Също така са много полезни, когато си правите барбекю, а няма откъде да намерите подпалки.*

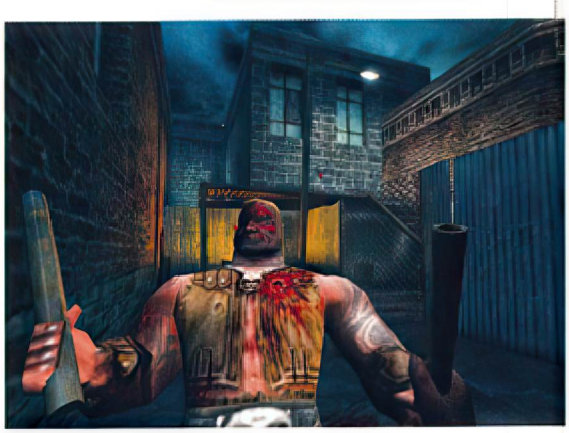
	Groove	Whisper	препор.изисквания
графика	86	93	
звук	65	70	
AI	75	80	PII 266 MHz
multyplayer	бр.13	бр.13	64MB RAM
gameplay	85	80	
TOTAL	85	87	

KINGPIN: Life of Crime

3D shooter

производител: **Xatrix** разпространител: **Interply**

Kingpin е 3D shooter.
Не, изтъгах - Kingpin е 3D SHOOTER-ЪТ! Или най-малкото е твърде близко до това.
И тъй като Half Life е поизбледнял в съзнанието ми, ако сега ме попиташ - "Кой е най-добрият 3D shooter, който си играл" - почти без колебание бих отвърнал: Kingpin.
Да, предполагам, че по този въпрос ще се спори доста, но дали Kingpin е едни гърди пред или след Half Life не е толкова важно. По-същественото тук е, че отново ще можеш да влетиш в опияняващия свят на една игра-събитие, игра, която ще вложи нови стандарти не само в 3D shooter-ите, но и в самият (самата) теб и ценностната ти система.
Е, добре - "Защо тогава си написал за Requiem цели 5 страници, а за Kingpin само 3?" - може би ще запиташ. Ето - отговарям: Requiem внесе много нови елементи (магиите и пр.), много неща при него достигнаха почти съвършенство, докато Kingpin е типичен 3D shooter - изчистен, груб, брутален - класически представител на жанра (но не е лишен от новости и за тях ще стане дума след малко), защото, освен това, само преди 2 броя пуснахме статията на Whisper за нея (а той както обикновено се е справил чудесно - за всичко, което тук няма да спомена можеш да прочетете там), и най-вече, защото в момента, в който пиша тази статия все още не съм превъртял играта.
Първото, което веднага ще ти направи впечатление когато си пуснеш играта е липсата на каквото и да е "intro" - въвеждаща анимация. Това подразни и мен, но много скоро намерих обяснение на този тъй неприятен "пропуск". Не знам помниш ли как преди време надълго изказвах възторга си от фабулата в Sin и от това, че играта разгръща историята си постепенно - като на филм.
Е, при Kingpin е същото.
Влизаш в менюто, избираш "new game" и стартираш играта, през което време - в зависимост от възрастта, пола и часовият пояс на денонощието, в който си решил(а) да поиграеш - можеш да направиш някои от следните неща:
1. да се обръснеш
2. да си обръснеш краката
3. да закусиш/обядваш/вечеряш
4. да разходиш кучето
5. да си пуснеш Quake1 (ако имаш друг компютър под ръка) и да го превъртиш за 16 минути - ако не вярваш, че е възможно заповядай в редакцията да ти пуснем демото.
Можеш и сам(а) да попълниш списъка по-нататък. Тъжната истина е, че Kingpin зарежда нивата със скоростта на слънчасал охлюв и това е една от най-сериозните критики към играта. (За щастие вече почти е готов patch-ът, който ще поправи някои бъгове (и гореспоменатия в това число), и който може би ще пуснем в следващия диск, И КОЙТО по-нетърпеливите съвсем скоро ще могат да си изтеглят от сайта ни.)
Но както и да е - извършил(а) си гореспоменатите процедури, настанала е вечер, месецът грее и ти вече си вътре. Веднага ти става ясно, че живота ще е тежък. Намираш се в някакво задно дворче в долнопробен квартал, пребит си като куче, а двете горили на местния гангстерски бос, които досега са подскачали върху лицето ти, доволни се отдалечават. Изправяш се с няколко "благословии", взимаш една тръба и играта започва. От тук насетне фабулата се разгръща пред теб с всяка стъпка в заобикалящият те свят. Ти си главният герой в този филм, а според сценария, в края на сериала те чака мястото на Kingpin - босът на босовете. Тръгваш от най-ниското стъпало - на местна отрепка, готова да работи за всеки, който може да плати с информация.
Ще се отклоня за момент от темата, за да споделя наблюденията си относно посоката, в която поема жанрът. А именно - в 3D екшъните все повече се промъкват заемки от други жанрове и това е напълно логично - геймърите вече искат нещо повече от обикновената пуцалка в Single player-а. По моему стандартния 3D shooter от рода на Quake, Duke Nukem и т.н. е вече история. Производителите правилно схващат посланието на феновете и се ориентират към силна фабула с развитие и наченки на нелинейност в новите си заглавия. Kingpin не прави изключение от това правило. Малко по-смел в определенията човек дори би го нарекъл - "първият 3D Adventure-Shooter", но аз не съм чак такъв храбрец.
Все пак ако, в бъдеще, наистина ни предстои да станем свидетели на значително сливане на 3D shooter-а с Adventure-а, може би няма да е пресилено ако кажа, че Kingpin е първата птичка, предвестник на тази нова пролет в поизгубилия бляската си жанр. И така, за какво всъщност говорим тук?
На човек, не владеещ изобщо английски, ще му е невъзможно да играе Kingpin. Самата идея на играта е такава, че ще ти се наложи да се наемаш за определени задачи при различни мафиотски босове и по-обикновени хора, докато се изкачваш в йерархията. Самите задачи (като в RPG-тата) ще получаваш в кръчмите - там обикновено са щабовете на бандюгите. Видиш ли бар набутвай се смело - вътре оръжието е забранено, така че никой не може да ти налети (с това коригирам статията на Whisper, който най-вероятно просто е дал изблик на литературните си наклонности)
Допълнителна информация ще можеш да получиш от NPC-тата, с които играта изобилства. Някои от тях наистина ще ти помогнат, но други или ще ти мъкнат насреща едни и същи реплики, или дори ще са агресивно настроени. Това, както сигурно си предположил(а), предполага доста разговори - за да те улеснят авторите са предвидили бележник, в който героят ти автоматично ще записва задачите, които трябва да се приведат в изпълнение и сведенията, които се отнасят до тях. Винаги можеш да се консултираш с него.
Надявам се, си разбрал(а), че в Kingpin действието се развива по сценарий, който трябва да следваш и, в този случай, ролята на социопат, разхождащ се насам-натам



и избиващ всичко живо, не би ти донесла успех, да не говорим, че ще се окажеш много по-мъртъв(ва) и много по-скоро отколкото очакваш. Играта ще ти предложи една увлекаща фабула, пренасяйки те в Америка от времето на Ал Капоне и гангстерските банди. Междинните анимации между нивата допълват развитието на историята и ти помагат постепенно да се ориентираш относно причината да започнеш така позорно играта. Самата атмосфера е предадена блестящо. Просто не се сещам за нищо, което да изтъкна като недостатък - типичните тухлени сгради от онова време, мрачните улички, тънката струйка упадък просмукал се в олющените стени, в купчините въргалящи се по земята боклуци, в изпочупените тротоарни плочи и горящите контейнери, чувството на страх и безпокойство витаещо в сумрака на отиващия си ден, тъмните силуети на яки мъже и жени мотаещи се уж безцелно по ъглите - всичко това е вплътено в играта перфектно. Намираш се в крайните квартали, в самото сърце на престъпния свят - намираш се в гетото! Измъкването от тук минава през трупове!!!

Не мога да не изкажа възхищението си от работата, която авторите са свършили с поостарелия engine на Quake-а. Графиката, която са изцедили от тази платформа е това, което Whisper нарича в статията си за MechWarrior 3 "хупшожно" (прости ми, приятелю, че плагиатствам, но и моят речник се поизчерпи) и брилянтно пресъздава пъстата, тежка, черна -

негърска атмосфера на Kingpin. Чувството, че се намираш в Харлем няма да те напусне до самият край. Може би въздействието се подсилва допълнително от хип-хоп и рап ритъмът, който съпътства играча почти през цялото време, но за това ще стане дума по-нататък. Като че ли самата игра е била специално замислена за този графичен engine. Преобладаващата гама е кафявата. В случая, това едва ли би могло да се тълкува като недостатък - Америка е била такава по онова време. Работата е там, че engine-ът на Quake е особено подходящ за пресъздаване на суровата и пращяща от насилие действителност на гето-то. С респектираща мощ се натрапва, неподозираната за възможна, детайлност на графиката. Един поглед към тухлените стени, към някои метални предмети и пльзналата по тях ръжда, към дървените елементи ще ти е достатъчен да се оцъклиш. Дори няма да ти описвам великолепието и реализма на цигарения дим - щеше ми се да брькна и да издърпам пурата от ръцете на мазното парче, което ми я размахваше под носа. Освен това - Kingpin притежава НАЙ-ДОБРЕ НАРИСУВАНИТЕ ФИГУРИ в историята на игрите въобще. Това можеш да видиш и на снимките - онова, което няма как да видиш е прекрасния начин, по който се движат - движенията са плавни, гъвкави, походката съвсем естествена. Разкош. Няма да забравя как, докато вцепенен от шок, изумено наблюдавах спускането на един от лошковците от втория етаж - реализмът на действията му ме размаза - гадът слезе и ми напълни кратуната с олово. Почти не помръднах. Не само защото гледката бе страхотна, но и защото изобщо не очаквах подобна маневра, това ми се струва подходящо въведение в темата за Изкуствения Интелект (AI) на Kingpin. Тези от вас, които са запалени почитатели на Quake 2, не може да не са чували за ботовете и поспециално за Eraser бот. Неговият създател се казва Райън Фелтрин и именно той е програмистът на AI-то на NPC-тата и враговете. Това, което този човек е направил е нито повече, нито по-малко от най-добрият AI до момента. Без никакви уговорки - заявявам това с цялата отговорност, която такова твърдение носи със себе си. Освен, че действат прекрасно и организирано в екип бандитизираните отрепки имат заложен и изключителен индивидуален поведенчески алгоритъм. Ако преценят, че си прекалено тежко въоръжен те се оттеглят, за да се съберат, когато успееш да ги нараниш сериозно те побягват и ако някой от събратята им те погне (което е много вероятно защото звукът на изстрелите и виковете на пострадалия несъмнено ще разтръбят за твоето появяване) чак тогава се връщат да му помогнат. За разните там приклякания, прикриване зад разни предмети няма да говоря - тези неща се подразбират. Те винаги се стремят да те приближат, за да те довършат и трябва да те предупредя, че гонят много настървено - не се надявай да свърнеш зад ъгъла и да се отървеш. Ако си решил да бягаш, бягай като попарен. Вече стана въпрос за това как, когато лошковецът е някъде по етажите, а ти се спотайваш долу, той не те чака да си играете на криеница ами слиза и сам търси разврзката с по-удобна позиция за стрелба. За NPC-тата пък господин Фелтрин е измислил три зони на възприемане на околността (и на теб в това число). Когато навлезеш в първата зона и си с оръжие NPC-то просто регистрира присъствието ти, прекрачвайки втората зона дочуваш как то те предупреждава да прибереш оръжието, а ако решиш да преминеш в първата зона, най-добре го направи стреляйки или невъоръжен. Както Whisper вече каза в статията си в Kingpin можеш да си създадеш банда - понякога някои NPC-та се присъединяват към теб, други можеш да наемеш срещу заплащане. Та когато си имаш банда - при сблъсък с врага - ако си по-наблюдателен, ще забележиш как хората ти насочват куршумите си към този от противниците, който е най-опасен за теб. Поведението на подопечните ти е най-големия комплимент към Изкуствения Интелект. Начинът, по който те следват навсякъде и успяват да те настигнат колкото и да бързаш (за разлика от Half Life и Requiem), готовността и точността, с които изпълняват командите ти, правят наистина силно впечатление. Говорейки за бандата веднага искам да те предупредя, че не е никак лесно да я създадеш и най-вече да я запазиш. Подчинените ти нямат никакви инстинкти за самосъхранение, авторите са им оставили единствено лоялност. Когато можеш да се справиш сам най-добре им заповядай да те изчакат - пази ги за наистина важните случаи, а такива несъмнено ще има достатъчно. Kingpin е най-трудният 3D shooter, с който съм се сблъсквал. Враговете са влудяващо точни и повратливи. Докато го видиш, той вече е изпразнил един пълнител в теб и е изчезнал. За да се върне след малко пак - от там

откъдето не го очакваш. Е, не винаги става така разбира се, но случаите са повече от достатъчно. Проблемът допълнително се усложнява от факта, че ти не си много точен отдалеч с оръжията. Интересно (но не ме питай как съм го псувал) въведение е предвидената специално за теб профанщина в стрелбата в началото на играта. Постепенно ще натрупаш опитност и изстрелите ти ще станат толкова точни колкото биха били във всеки друг 3D shooter, но в началото разсейването на стрелбата е ужасно. Друга интересна особеност на оръжията е презареждането - когато патроните в пълнителя свършат, той бива сменян и в този промеждутък си уязвим (не че иначе не си). Това внася нов елемент в gameplay-я - стремежът ти постоянно да си с пълен пълнител. Моят съвет е честичко да проверяваш колко амуниции имаш в пълнителя и ако са на свършване да го дозаредиш - за целта има специален клавиш (reload). Самите оръжия са съвсем стандартни. Няма нито едно, което да се отличава с особена оригиналност. Интересното тук е, че най-доброто оръжие е огнехвърлачката - такова нещо виждам за пръв път. Огнехвърлачката има огромен обсег и нанася страхотен damage. Попаднеш ли в обсега й пиши се мъртъв(ва) - пламъците те обгръщат, екранът на монитора пожълтява - в тоталната си липса на ориентация представляваш просто една безпомощна лутаща се жертва - врагът би могъл да те довърши и с най-обикновена оловна трьба. Друго мощно оръжие е базуката. Тя предлага възможността да изстреляш в бърза последователност 5 ракети, след което следва презареждане. Самите ракети са доста бързи (но не толкова колкото в Quake1) и нанасят приличен damage.

Най-хубавото, което може да се каже за Grenade Launcher-а е огромният му обсег - това, комбинирано с малкото закъснение за избухване на гранатата и силната взрывна вълна го превръщат в страхотно оръжие.

Да не ти изброявам останалите - по един или друг повод си се запознал(а) ако не със същите, то поне с подобни пушкала още повече, че Whisper вече ги е изброил, макар да е допуснал малка неточност - никъде не срещнах снайпер, липсва и в multiplayer нивата, тъй че сигурно изобщо не фигурира, освен ако не се приеме за снайпер Concussion Rifle-а, но не ми се вярва. И тъй като специфичната функция на оръжията е убиването ще спомена нещо във връзка с това. Няма да се повтарям с колегата обяснявайки ви за 15-те зони по тялото, характеризиращи степента на пораженията, само ще ви кажа, че в играта има "critical hit" - т.е. изстрелът в главата обикновено е смъртоносен. Имайте го предвид - особено в multiplayer.

Наред с оръжията важен елемент от оборудването ти се явяват и бронните. Тук те са разделени на три части - като при Sin - за главата, за торса и за краката. Все пак има заемка и от Quake. Тя се изразява в това, че има "големи" и "малки" брони - примерно жилетката, която ти дава 50 точки защита е "малка", а тази със 100 е "голяма".

Интересен елемент (бих го нарекъл дори, RPG елемент) е възможността да закупуваш оръжия, амуниции, брони и ъпгрейди за оръжията си с парите, които прибираш от мъртвъците (знам че ще прозвучи тъпо, но все пак ще ти го кажа - за да преджобиш скапаняка, който си очистил(а) трябва най-напред да клекнеш над него и да натиснеш "use"-клавиша - ако само минаваш отгоре им ще забършеш единствено амуниците). Това става в оръжейните магазини - Pawn O Matic - има ги във всяко ниво. Във връзка с това се сещам, че все пак в играта може да има снайпер, но за целта сигурно ще трябва да си закупя съответния ъпгрейд от магазинчето. Ще си отбележа да го изпробвам - как не съм се сетил по-рано - ето че понякога и аз мога да имам полза от писането.

И тъй стигнахме до нивата. Всъщност тук няма нива в този смисъл, който много хора ги възприемат. Спомняш ли си Half Life - по същия начин се "load-ваш" и в Kingpin. Само че тук това става по-рядко. Сещайки се за Half Life няма как да не сравня нивата в двете игри. В това отношение HL е малко по-разнообразен, като че ли самият му свят е по-обширен, по-голям и предлага по-добри възможности, но веднага бързам да поясня, че разликата не е чак толкова доловима. И в Kingpin архитектурата на нивата е разчупена и разнообразна - има тунели, открити пространства, етажи - действието се развива и в трите измерения. Ако трябва да обобщя бих казал - да, прекрасни нива, независимо, че понякога те стяга клаустрофобията, но когато говорим за нива играта е само една - SIN (не обвързвам никого с това мнение - то е изцяло лично). Във връзка с нивата бих желал да засегна и въпроса за multiplayer-а. Х-м, абе не е лош, но как да ти кажа...игра, в която най-силното оръжие е някаква горелка - тя почти обезсмисля използването на каквито и да е други оръжия - унищожителна е. Пък и нивата са доста куцички, да не говорим че са само 5 и са толкова големи, че за да можеш да се срещнеш с опонент трябва да сте поне 5-6 човека. Иначе играта има потенциал - все пак това е Quake engine, да не забравяме - двойния скок е фантастичен, за rocket jump-а да не говорим. Вече трябва да завършвам статията, а не съм споменал толкова неща..., други съм докоснал само бегло...карай да върви - казах достатъчно, за да разбереш feeling-а ми към Kingpin.

Прекрасна игра! Безапелационна! Не се колебай! Тя ще прикове вниманието ти с безкомпромисната категоричност, с която би го направила и една маслена торта върху новия персийски килим в хола;-)(

FREEMAN

p.s. След няколко часа списанието отива на печат. Цял ден след написването на статията съм почти накрая на играта. Пуснах си и Half Life. Е, Half Life-а все пак си е Half Life!!!

	Freeman	Chopper
графика	87	92
звук	87	95
AI	87	90
multyplayer	87	80
gameplay	90	90
TOTAL	87	92

from: **J.J. Freeman** <freeman@headoff.com>

About Us

Здравейте, приятели! Добре дошли. Ако някога, четейки нашето списание сте изпитвали желание да узнаете повече за хората, които непреодолимо ви се е искало да наругаете/напсувате/линчувате...(най-често) или похвалите/поздравите/подкрепите...(доста по-рядко), ако някога ви е глождило любопитството що за птици се крият зад името Gamers' Workshop следващите редове може и да ви заинтригуват. Този дял от сайта бе създаден съвсем тенденциозно и е плод на добре пресметнат риск. Водени от основополагащата мисъл, от доказалата се житейска максима, че познатото зло е за предпочитане пред непознатото, ние решихме, че, макар и индиректно, трябва да се запознаем.

И така. Gamers' Workshop бе замислено през Април 1998-ма година от трима ентусиасти, без каквото и да е понятие от правене на списание. Понякога в живота се случват подобни аномалии - ентусиазмът, амбицията и желанието за работа да са толкова силни, че да компенсират липсата на всичко останало, в това число и опита. Тези три заблудени божи овчици, на които нямало кой да каже, че по начина, по който са замислили начинанието, то няма никакви шансове за успехи (и именно поради това успяло) били: Илиян Илиев (Whisper), Александър Илиев (Noodles) и Ангел Видов (Chopper). И тъй, с огромен мерак и хъс, бавно и мъчително, учейки се в движение, с един личен компютър (на Whisper) и с един взет на заем (от Freeman) бе създаден първият брой. Дори и за България подобна оскъдица е потресаваща. Резултатът от действията на тези славни люде бил повече от неочакван - списанието се посрещнало изключително добре и скоро по телефона се обадил и първият доволен читател.

По това време в тясната и мизерна дупка, наричана от всички с някаква криворазбрана гордост "редакция" бил само Freeman (засега той бил просто близък приятел, който помагал с каквото може на останалите "търсачи на силни усещания") и разцъквал някаква игричка. Отзовавайки се на телефонния звън той чул как някой отсреща казал: - Много ви е хубаво списанието!...

Раздразнен, че някой го прекъсва по време на игра, неспособен да прозре и почувства величието на този деликатен момент той изръмжал нещо като: - А-ха, хубаво. Е, и?

- Ами, затова се обаждам - казал човекът - да ви поздравя и да ви кажа, че хубаво списание правите...

- Мерси - бил отговорът. След това Freeman затворил. Едва след половин час хубостникът бавно стоплил, че това не е бил някакъв майтап, а първият обадил се читател. Тази случка той помни и до днес и все още не може да си прости идиотизмът.

Така бе поставено началото. След втория брой екипът се раздели с Noodles и отново се завърна към тричленното си ядро, защото Freeman бе вече в бандата.

По това време списанието вече си беше спечелило и няколко критикьори, между които и някой си Юлиян Калдерон, който в писмата си даваше да се разбере, че има задълбочени познания не само като геймър, но и като предпечатар и чиито съвети се оказаха изключително полезни за по-нататъшното развитие на Gamers' Workshop. Бидейки разконспириран като бивш сътрудник на списание "Компютър", той веднага се превърна в привлекателна мишена за експанзионистичните интереси на триото Workshop-ари. Екипът вече стенеше под тежестта на огромното количество работа, отразяващо се директно върху сроковете на издаване на списанието и спешно се нуждаеше от черноработници и евтина работна ръка. Решението да бъде примамен и оплетен в лепкавите мрежи на магията наречена Gamers' Workshop бе взето единодушно. Перфектно манипулиран от първият момент на запознанството си с тримата хитреци, бъдещият Groove бе щедро нахранен с гръмки обещания гарнирани с разтегливи срокове и мъгляви намеци, но никой не му каза, че предвидения за най-накрая десерт е една студена вода. И тъй, стръвта беше хвърлена, рибката се хвана, а после бавно и внимателно бе изтеглена на брега, където в момента се пържи на огъня на убийственото напрежение и царящия в редиците ни хаос. Невероятни са границите на човешката издръжливост - Groove е един прекрасен пример за това.

С течение на времето в гравитационното поле на Gamers' Workshop попадаха най-различни хора спомогнали да се изгради днешния облик и ореола на списанието: Smurf (за него Щатите се оказаха с по-голяма притегателна сила от GW), Undertaker (без неговото спомоществоВателство това списание нямаше да го има), Iff the Chief (ако можехме да изпълним всичките му съвети и препоръки Smurf-а щеше вече да ни купува от най-близката будка за вестници и списания, там където се намира в момента), Evil Yeti (дългата му ръка достига там където и ние не можем), Maylow (Благодарение на него разглеждате сайта на GW), Kmeta (Freeman е готов да целува земята, по която стъпва, защото помощта на Kmeta е неоценима за него)... Всеки един от тях остави (някои от тях продължават да го правят) своя отпечатък в развитието на списанието. Да благодарим на Създателя, че ни/ви ги е изпратил!

А сега няколко думи за всеки от настоящите членове на колектива:

За личностите, творящи облика на Gamers' Workshop може много да се каже. Всички са умни, красиви, интелигентни, проницателни и много, ама много организирани...

За съжаление... това не е истина.

Freeman - Гласовития, негласен и безгласен лидер на цялата група. Всъщност на него се разчита най-вече да оформя ликът на GW пред обществото. Солиден 29 годишен човек (и все по-солиден става - вече е към 83-84 кила) с наивни вярвания, че света би могъл да бъде и добро място за живеене, ако му остава повечко време за Sin, Quake, Heroes of Might&Magic, StarCraft, Diablo... Отличителни черти: мисли. С див и бесен нрав, лесно запалим и избухлив, но с чувствителна душа, той е един неспокоен и търсещ дух. Всичко това няма как да не се забележи от заплетените му като китайско криминале статии. Ужасяващо многословен. Мисълта му се лее като пълноводна река, стига да бъде намерена тайната на шлюза, отприщващ потока. Пише бавно, но за сметка на това мъчително. Чете адски много (предимно фантастика). В свободните си часове спи. Понякога се сеща, че има жена и дете.

Whisper - Този човек е като игрална енциклопедия. Да се каже, че е изключителен би било същото като да се каже, че наклонената кула в Пиза е символ на отвестността. Главата му е събрала феноменални познания относно света на игрите. Спокойно може да бъде използван за справочна литература по въпрос, свързан с развлекателния жанр. С брилянтната си мисъл и бликаща оригиналност той се явява един от основните генератори на идеи. Геймър от невръстна възраст и макар вече на 24 години, пламъкът още гори в очите му. Той е дори още по-солиден от Freeman (115 кила живо тегло, но и 15-ина сантиметра по-височък). Тежък характер, прикриващ зад грубата външност и обноски..., един Господ го знае к'во крие. Някои мании са неизличими при него - като това на всяка цена да вземе повече фрагове от Freeman на Quake. Много постоянен в тези си безплодни опити. Иначе си е съвсем нормален. Понякога се сеща, че има жена и дете.

Chopper - още по солиден - около 115 кила живо тегло в състояние на покой, но с 15-на сантиметра по нисък от Whisper. Абсолютен работохолик. Човек без нерви - в смисъл че му е "слаб Ангелът" (Как слаб бе братко 115 кила са т'ва, бе). Ех, J.J. - много добре знаеш какво имам предвид, по дяволите. Абе аз що не взема да си намеря хапчетата... Та, за Chopper - когато не чупи клавиатури вбесен от поредната "най-тъпа игра, която може да съществува изобщо" е отдаден на работата. А, когато пък е в това си състояние нищо не може да привлече вниманието му, дори и Памела Андерсън гола, стояща на перваза. Най-много без да обръща глава да изтърси: "Слез, че стоиш на течение и ще фанеш некой грип". Започна да дизайнира и странира списанието когато то беше 48 страници, но от 3-ти брой реши, че 64 страници са нищо за телесната му маса. Не играе PRG-та, защото не може да понася отвратителната им графика.

Groove - в сравнение с тримата сумисти, Juice - както е известен в редакцията е висок към 18...?, но както знаете "Ъкъл нависоко не вирее:)". Пълен спец във всичко: хардуер, софтуер, хардуер, клуб Библиотеката, хардуер, караоке-то, казах ли... хардуер, английски, немски, френски..., да не забравя да кажа за хардуер-а и... ами т'ва е в общи линии. А, за малко да изпусна - ХАРДУЕР!!!

Талантлив младеж, нищо че засега запълва яко дупките (по списанието имам предвид, той и-и-и други-и-и-и д..., ама айде, т'ва е в страни от темата). За него говорихме в началото и няма какво да му отделяме чак толкова внимание.

Толкоз!!!

материала изготви ст.л-т д-р на психическите и г-н гл. социоат Джей Джей Фреемен

ща поща поща по

TOP & DROP

Следобедът на един Дюк

Отворих очи и бързо ги затворих, когато в тях се врязаха слънчевите лъчи, успели да пробият през мръсотията на прозореца.Спомените за кошмара бавно избленяваха, като сенки подгонени от ярката светлина на реалността.Беше отвратително!Сънувах, че получавам съобщение за извратени извънземни мутанти, убиващи и изнасилващи (в този ред?) минувачите в центъра на LA и миг преди да хукна натам, помъкнал бригадирска количка пълна с едрокалибрени пушкала, ми се обаждат отново, за да ми кажат, че тревогата е била фалшива.Още не можех да успокоя побеснялото си сърце и да нормализирам дишането си.

Прокарах пръсти през русата четина по главата си и въздъхнах тежко.Хвърлих поглед към стенния часовник, който както винаги показваше два и половина и бавно се надигнах от леглото.Бездействието ми бе докарало адски вредния навик да нанкам следобед, което в никакъв случай не подхождаше на герой като мен.На всичко отгоре чувствах, че изпадам в поредната си депресия. Запътих се с неуверена стъпка към кенефа и след като се почувствах с десет процента по-жизнен се загледах замислено в огледалото.Почесах се по титаничното чене и промърморих неуверено:

-Damn....I....I'm lookin' good...

Кого ли залъгвах.По измъченото ми лице бяха излезнали още няколко едри пиксела и съвсем се бях изгърбил от постоянното носене на проклетия jetpack.Още по-гадно ми ставаше като гледах как се е разхубавило напоследък онова извратено зомби Калеб.Изглеждаше поне с десет години по-млад.Да не повярва човек, че доскоро се е разлагал в ковчег изрода ньеден!

Изръмжах и теглих един здрав шут на огледалото.То естествено си остана цяло.От опит знаех, че тези пущини се трошат най-добре с базука, но след скандала с бабката от долния етаж не смеех да използвам моята в апартамента.Вещицата ме мразеше откакто по навик бях застрелял домашното й прасенце.

Върнах се в спалнята и пуснах радиото.В ефира отново звучеше онази втръснала ми до болка монотонна мелодийка.Мамка му, защо поне веднъж не пуснеха нещо на Megadeth та да се изкефя и аз.Включих телевизора.Пак порно! Господи!

Можеше да сляза до стриптийз- бара и да се опитам да убедя някое от момичетата, че срещу моите сто долара, придружени с поканата shake'em babe бих искал да си noShake-ва съдържанието на сутиена и в легнало положение.Само дето нещо ми подсказваше, че пак няма да успея.Просто не мога да разбера откъде бе тръгнал слуха, че съм голям любовчия при тая криза в сексуалния ми живот.

Три години!Три безкрайни години, изпълнени с ядене, спане, четене на PLAYBOY и гледане на порно.И най- лошото беше, че не му се виждаше краят.Шефът ми - мистър Брусард явно се подиграваше с мен като ми разправяше, че ще ме върне на работа чак когато двигателят ми стане нереален.Ам'чи аз дори нямам кола!

А извънземните, бандюгите и мутантите явно се бяха наговорили да ми правят сечено като ходят само при оня пикльо Гордън Фриймън, онуй дърво Блейд или при преждеспоменатия Калеб.

Абе Брусард, к'во чакаш?Коледа ли?Да не мислиш, че ще кибича тук FOREVER?!?

Snake

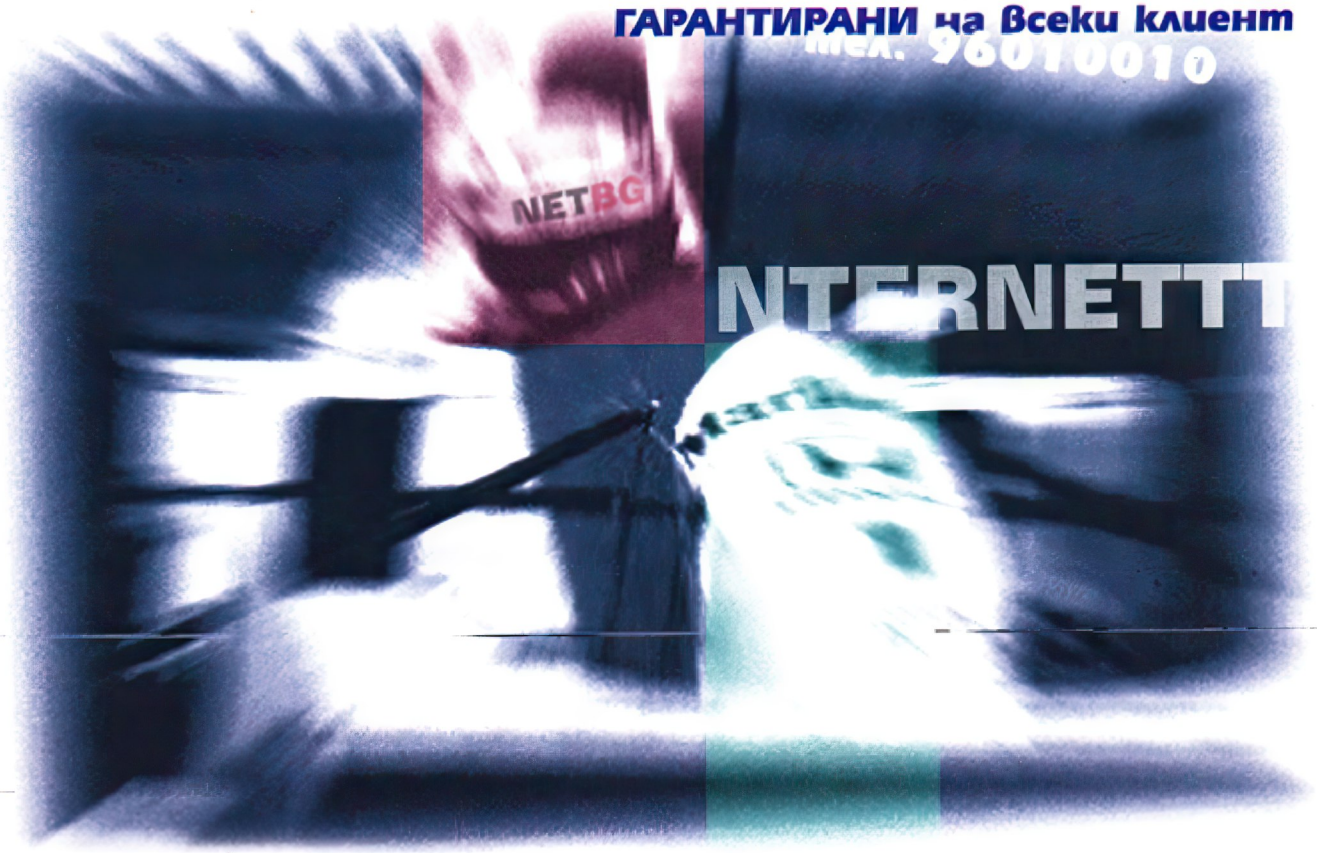
TOP 13

1. **QUAKE II**
2. **BROOD WAR**
3. **Heroes of Might & Magic III**
4. **Dungeon Keeper II**
5. **NEED FOR SPEED III**
6. **AGE OF EMPIRES**
7. **BALDUR'S GATE**
8. **SIN**
9. **DIABLO**
10. **FALLOUT II**
11. **FIFA 99**
12. **TOCA 2**

TOP 13 се съставя въз основа на читателски писма, изпратени на адреса на редакцията на GW. Ако искате да видите любимите си игри на челните места, необходимо е просто да ни напишете едно писмо, може и e-mail, тоже и телефонно обаждане и т.н....

SSPEED

НОВ САТЕЛИТЕН КАНАЛ!
E1 линия - 56kbps
ГАРАНТИРАНИ на всеки клиент
тел. 96010010



NetBG
9744260 9744261

www.netbg.com

workshop

gamers'

GW clan:

Ангел Видов - Chopper
Диян Димитров - Freeman
Илиян Илиев - Whisper
Юлиян Калдерон - Groove

сътрудници:

Даниел Апостолов - Maylow
Красимир Семерджиев - Evil Yeti
Янчо Райков - Kmeta

адрес:

София 1000, ул. "Гурко" 34, вх.2, ет.2
тел. (02) 980 68 29, 980 72 45

internet:

http://workshop.netbg.com

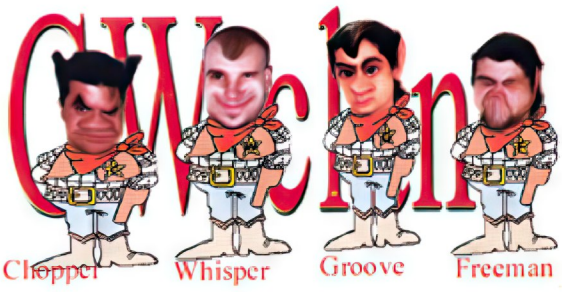
workshop@mail.netbg.com
workshop@mail.techno-link.com
whisper@mail.techno-link.com

издател:
БАЕВ ЕООД

разпространител:
ДЖЕНЕВРА ЕООД
тел. (02) 700490, 971308 1

Абонамент!

Каталожният номер на Gamers' WorkShop е 1213
Абонамента се извършва само в РЕП!



MEDIA WORKSHOP

изработка на **ИНТЕРНЕТ СТРАНИЦИ**

КОМПЮТЪРНИ СИСТЕМИ И МОДУЛИ

ДИЗАЙН, ПРЕДПЕЧАТ И ПЕЧАТ

компютър на месеца:

модел: ***Andromeda***

Intel Pentium II 366MHz
64MB PC100
Acorp BX
8,4 GB Quantum
Intel i740
32xTEAC CD-ROM
Yamaha 3D sound
ATX Middle Tower 250WATT
Compaq (black) keyboard
Logitech mouse
1.44 Samsung
***15"** AOC Glr+*

цена: 755 USD

София , (02) 980 68 29, 980 72 45